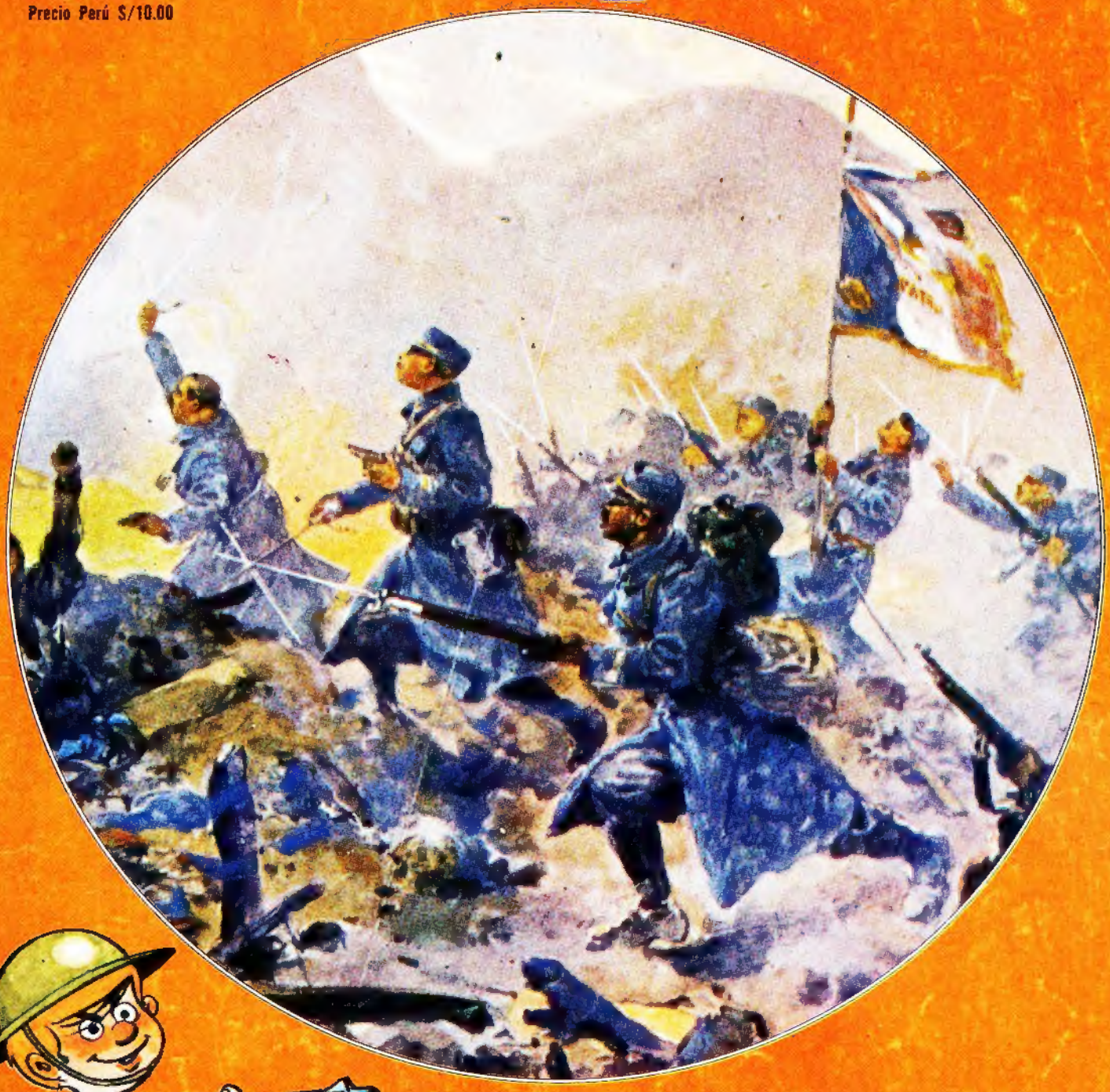
mampato

M. R.

Precio E[illegible]
Recargo Aéreo Eº 0,50
Precio Perú S/10.00

AÑO IV Nº 114



HISTORIA DEL HOMBRE: LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

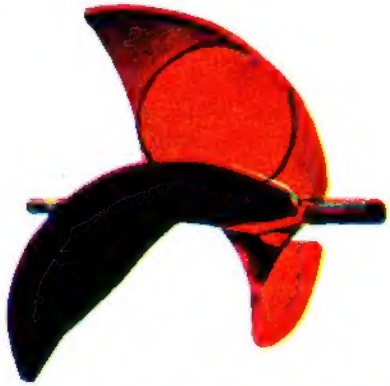
GARIBALDI • TUNGA Y EL POTRO NEGRO

EL MARAVILLOSO MUNDO DE LAS PIEDRAS • DELFOS

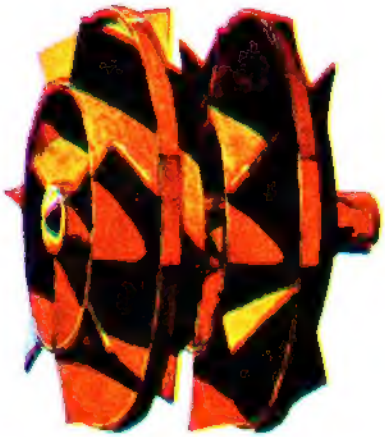
EL INGENIO DEL HOMBRE (XI)

El primer proyecto de hélice
se remonta a Leonardo da Vinci,
pero solamente en 1804 se construyó la primera
embarcación en que se utilizó.
La hélice se desarrolló lentamente, pero apenas
superados sus iniciales defectos,
pasó a reemplazar a la rueda de paleta
que era el sistema de propulsión utilizado
hasta entonces en las embarcaciones a vapor.

Hélice de Lyttleton, 1794



Hélice de Rennie, que se utilizó en una embarcación fluvial en 1839.



Proyecto que patentó Ericsson en 1836

La hélice perfeccionada por Maudslay (en 1853) permitía desarrollar velocidades variables.

La hélice de Francis Smith, también patentada en 1836

mampato

el correo de los amigos

REVISTA SEMANAL ILUSTRADA

AÑO IV — Nº 114

HISTORIAS Y CUENTOS

Rip Van Winkle 4
José Garibaldi 16
Historia del Hombre: La Primera Guerra Mundial 20
Rincones del Mundo: Delfos 34
La Misión de un Húsar 36
La Vida es Así 50

LAMINAS

Portada: La Primera Guerra Mundial 1
El Ingenio del Hombre 2
El Maravilloso mundo de las piedras 27
Personajes de Mampato: Marama 56

HISTORIETAS

Mampato 9
El Infierno de los condenados 17
Tunga 31
Max, el Explorador 40
El Hombre de las Alas de Oro 45

ENTRETENCIONES Y VARIOS

¿Por qué? 13
Curso de Cerámica 14
El Rincón de Rena 39
Mampatograma y Diferencias 41
Al Aire Libre 42
Aquí cantamos todos 44
Organización de los Estados Americanos 49
Juegos 52
"Nuestra Página" 53
Galería de Estrellas y Soluciones 54
Humor 55

Director: EDUARDO ARMSTRONG A.
Subdirectora: ERNA BORNECK C.
Domicilio: Providencia 711
Representante Legal: FERNANDO GUZMAN STEWART
Domicilio: Providencia 711
Propietaria: EDITORIAL LORD COCHRANE S. A.
Derechos Reservados © MAMPATO
Redacción: ERNA BORNECK, ANA MARIA ARTEAGA, ISABEL ALLENDE
Dibujantes: EDUARDO ARMSTRONG, THEMO LOBOS Y JUAN CANO
Diagramación: MARIOLA GREZ Y CARMEN LUZ DE TORO
Con la colaboración pedagógica de EDUTECA-SANTILLANA

Suscripción anual E9 374,40.
Recargo aéreo dentro del país: E9 136,36
Cancelar con cheque cruzado o giro postal a nombre de Editorial Lord Cochrane.

Dirección y Redacción: Providencia 711
Casilla 611 Teléfono 258888

SANTIAGO DE CHILE, 22 DE MARZO DE 1972

Señor
Eduardo Armstrong:

Felicitarlo por su instructiva revista es como una obligación, porque verdaderamente es maravillosa. Me gustaría mucho que saliera un artículo sobre la TV, como por ejemplo todo el camino que recorre para llegar a nuestros hogares y toda la parte técnica, porque encuentro que es un tema interesante, sobre todo para nosotros los estudiantes.

Quisiera hacerle la siguiente pregunta: ¿Esta revista tiene algo que ver con un suplemento que salía en el diario "El Mercurio" y que tenía el mismo nombre? La otra pregunta sería: ¿Cómo se llaman los dibujantes de Bernard Prince, Tunga, La Tribu Terrible, Max, el Explorador, y Dan Cooper? ¿Por qué Máximo Chambónez no sale hace tiempo?

Esperando, señor Armstrong, que no se haya aburrido con mis preguntas, deseándole asimismo que su revista progrese día a día como lo está haciendo desde el primer día, se despide de Ud. Atte.

Augusto Santander M.
Valparaíso

Estimado amigo:

Para simplificar las cosas te vamos a ir contestando por partes:

1º) Conforme con tu solicitud respecto a la TV. Desde ya nos ponemos manos a la obra.

2º) Lo único que tiene en común nuestro Mampato con el que aparecía en El Mercurio es el nombre, que lo cedieron gentilmente cuando el suplemento dejó de aparecer.

3º) Las historietas que enumeramos a continuación vienen de Europa, y sus autores son los siguientes: de Bernard Prince, Hermann y Greg; de Tunga, Aidans; de la Tribu Terrible, Gordon Beas; de Max, el Explorador, Bara; y de Dan Cooper, Albert Weinberg.

En cambio Máximo Chambónez pertenece a Themo Lobos, quien nos ha afirmado que no le alcanza el tiempo para seguir haciéndolo. Esperamos que hayas quedado conforme con las respuestas y agradecemos mucho tu carta.

A la señora ENA GROSSI G. Sentimos comunicarle que se acabaron los tomos IV, porque algunos de los números que incluía se agotaron. Esperamos otra carta suya indicándonos si le devolvemos su cheque o quiere que le enviemos otro volumen, a partir del V.

VENDE COLECCION DE MAMPATO

Incluye los números del 1 al 112, pero le faltan los siguientes: 19, 20, 21, 23, 24, 25, 30 al 52, 65, 88, 91, 93 104 y 105. Llamar a Eduardo Dekock. Fono 485214.

NOTA IMPORTANTE: Los números que le faltan se encuentran todos en nuestras oficinas, por lo tanto, se puede completar la colección.

Rip Van Winkle

(Adaptación del cuento de Washington Irving)

CAPITULO II Y FINAL

Rip van Winkle, se quedó profundamente dormido. Durmió, durmió y durmió, y el tiempo fue transcurriendo . . .

Cuando Rip abrió los ojos, lo primero que hizo fue estirar piernas y brazos, y un gemido brotó de sus labios: todas las coyunturas del cuerpo le dolían y crujían, como si de repente se hubieran cansado de su función. Con alguna dificultad, logró enderezarse y no vio ninguna señal de sus insaciables compañeros de juerga. Ellos, el juego de bolos y el barril habían desaparecido sin dejar rastros y, ahora, la brillante luz del sol iluminaba el claro.

—¿Esos tipos se habrán llevado también mi fusil? —pensó Rip al no ver el arma por ningún lado. Sin embargo, al examinar más atentamente el lugar, descubrió el fusil oculto por la hierba.

—¡Vaya! ¡Qué rápido crece aquí la maleza! —dijo asombrado Rip y recogió su arma, la cual también parecía haber sufrido por haber permanecido toda la noche expuesta a la humedad, pues estaba cubierta de moho.

Rip se puso de pie y gritó con una voz que se había vuelto inesperadamente débil y temblorosa:

—¡Hola! ¿Hay alguién aquí?

—¿Hay alguien aquí? —replicó el eco y los cuervos graznaron burlonamente.

Un escalofrío recorrió la espalda del hombre al pensar en su buena esposa y en los merecidos reproches con que lo recibiría después de haber permanecido toda la noche fuera de su hogar.

—Como de costumbre tendrá la razón. Creo que daría la mitad de mi vida por escapar de sus amargas palabras —dijo al emprender el camino de regreso.

. . . . . .

El descenso de la montaña le pareció largo y penoso, extrañándole su repentina pérdida de agilidad en las piernas. Por fin llegó a las afueras de la aldea, donde algunos niños jugaban con unos perros.

Cuando Rip abrió los ojos, lo primero que hizo fue estirar piernas y brazos, y un gemido brotó de sus labios: todas las coyunturas del cuerpo le dolían y crujían.

Rip creyó reconocer a su perro y se aproximó al grupo, llamando duramente al animal:

—¡Ven acá, Wolf! ¡Ven acá inmediatamente! ¿Qué significa tu cobarde actitud de ayer? Abandonaste a tu amo en plena montaña . . .

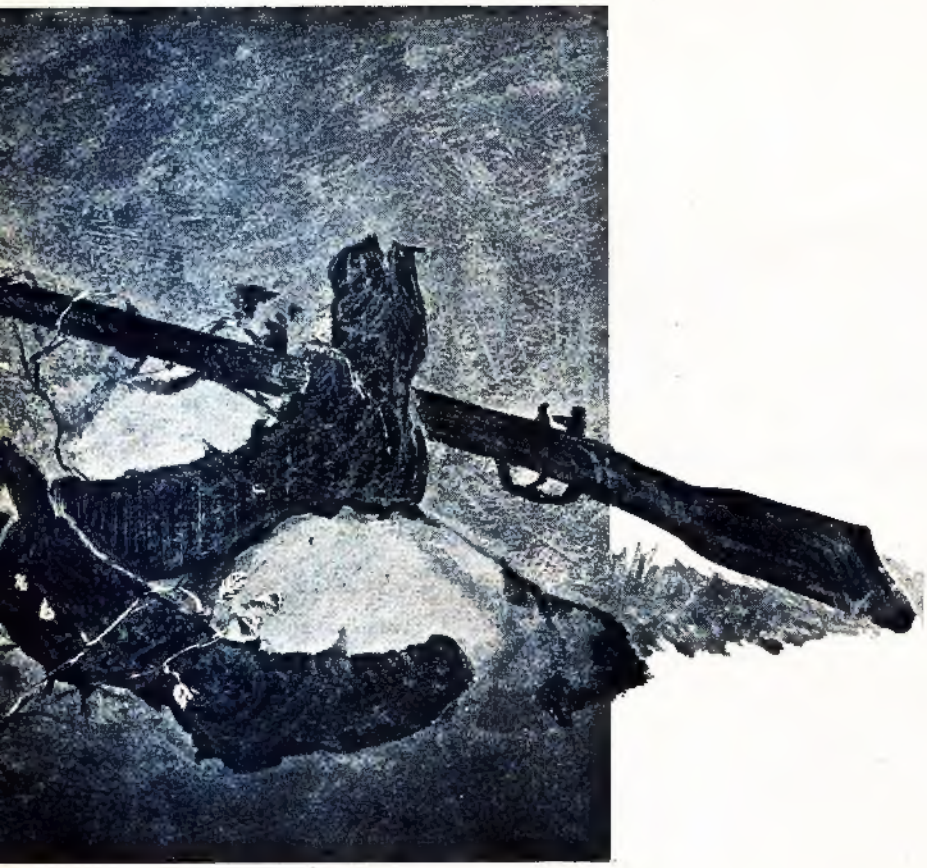
Sin embargo, el perro no le hizo em menor caso y los niños lo miraron extrañados. Rip también los miró extrañado, pues sus rostros le eran desconocidos, aunque él estaba seguro de conocer a todos los habitantes de la aldea.

—¡Barba gris! ¡Barba gris! No te tropieces con tu barba gris —cantaron burlonamente los niños, brincando alrededor de él, tomados de la mano.

Al principio, Rip no comprendió sus palabras pues él nunca se había dejado barba, ni gris ni de otro color, pero al llevarse la mano al mentón, combrobó asombrado que efectivamente le había crecido una. No se había repuesto todavía de su desconcierto, cuando el perro que creía que era Wolf, agarró gruñendo la punta de su casaca y de un tirón desgarró la tela.

Más atemorizado que nunca, Rip continuó hacia su hogar pensando en lo que diría su mujer cuando lo viera aparecer con una barba enmarañada, el fusil mohoso y la casaca desgarrada. De malas ganas

Todo había cambiado, hasta su cabaña, la cual estaba sucia, semiderrulda y vacía.



entró en la aldea y miró extrañado a su alrededor: ¡ésta parecía haber crecido de la noche a la mañana! ¡Vio casas y personas que nunca había visto! ¡Y notó una febril actividad que jamás había observado anteriormente!

¿Estaba la aldea embrujada o él estaba soñando?

—¡El vino! —exclamó—. ¡Eso es! El vino siempre me ha afectado la vista. Prometo no volver a beber ni una gota, si todo vuelve a ser como antes.

Sin embargo, nada era como antes. Al contrario, todo había cambiado, hasta su cabaña, la cual estaba sucia, semiderruida y vacía. Esto era lo peor de todo. ¿Dónde estaban sus queridos hijos? ¿Dónde estaba el perro? ¿Y dónde estaba su temida esposa?

Con la esperanza que por lo menos la posada no hubiese cambiado durante la noche, se dirigió hacia ella con el propósito de encontrar a sus antiguos amigos. Seguramente, ellos lo informarían acerca del paradero de su familia. Su asombro fue aún mayor al ver que el retrato de Su Majestad Jorge III había sido reemplazado por el de un tal Jorge Washington, que la posada se llamaba ahora "Hotel Unión", y que una bandera desconocida con listas y estrellitas, flameaba sobre el techo.

El orador que hablaba en esos momentos, vio que su auditorio se había distraído mirando a aquel anciano de aspecto salvaje que se acercaba a ellos. Molesto por la interrupción, preguntó a Rip:

—¿Amigo o enemigo? ¡Identifíquese inmediatamente!

—Soy un leal súbdito del rey Jorge III —respondió Rip.

—¡Este hombre es un espía¡ ¡Es un traidor! ¡Llévenlo inmediatamente al calabozo!

—Anoche debe de haber estallado una revolución —pensó Rip y forcejeó por liberarse de las manos que lo aferraban, mientras gritaba:

—¡Suéltenme! ¡Déjenme explicarles! Soy un habitante de esta aldea y sólo vine a buscar a mi familia, que desapareció repentinamente.

—¿Desapareció? —exclamó el orador— ¿Habitante de esta aldea? Estás loco, nunca te había visto antes. ¿Cómo te llamas?

—Rip van Winkle.

—¿Rip van Winkle?

¡Mientes, impostor! Rip van Winkle está allí, afirmado contra ese árbol.

Rip miró en aquella dirección y efectivamente vio una réplica exacta de sí mismo, fumando indolentemente una pipa. Se quedó mudo de asombro y ni siquiera se defendió cuando lo arrastraron hacia la prisión, mientras el orador gritaba:

—¡Este hombre es un criminal, un peligro para la comunidad! ¡Encierrenlo!

Con toda seguridad, Rip habría terminado sus días en la cárcel a no ser por una inesperada intervención. El joven, que había permanecido hasta entonces apoyado indeferentemente contra el árbol dijo:

—Dejen tranquilo a ese anciano, parece inofensivo.

—¡No te metas en lo que no te importa! —replicó violentamente el orador.

—Quizás me importa, porque creo adivinar la identidad de este hombre. No es otro que mi padre, quien desapareció hace veinte años. Aunque lleva barba y ha envejecido, lo reconozco.

¡Y ahora quítenle las manos de encima o tendrán que vérselas conmigo!

Sólo entonces, Rip comprendió la increíble verdad: no había dormido una noche, sino que había dormido durante veinte años, embrujado por los extraños habitantes

—Soy un habitante de esta aldea y sólo vine a buscar a mi familia, que desapareció repentinamente.

de las montañas Catskill.
Sin embargo, el orador estaba muy lejos de aceptar esta versión.
—¡Rip van Winkle, conocemos todos tus cuentos y no nos convences! —exclamó.
En ese momento, hubo una nueva interrupción, cuando entre la muchedumbre se adelantó una joven, llevando un niño en brazos.
—Mi hermano dice la verdad. ¡Efectivamente este anciano es mi padre! ¡Podría reconocer sus bondadosos ojos en cualquier parte. Además, son del mismo color azul que los de mi hijo.
Ante esta evidencia, los presentes quedaron convencidos y soltaron a Rip para que pudiera abrazar a sus hijos y a su nieto.

. . . . . .

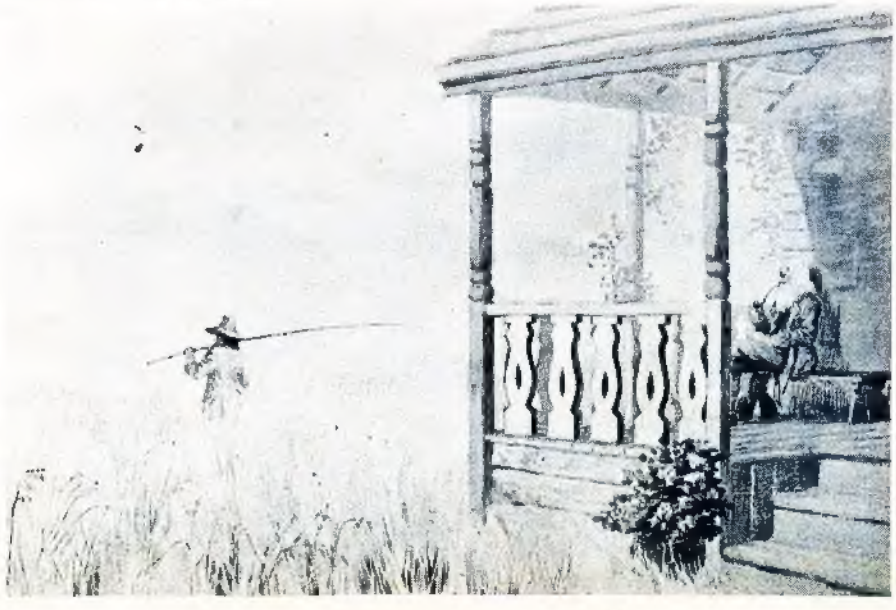
Cuando la emoción de los primeros instantes hubo pasado y Rip recuperó el habla. preguntó:
—¿Qué ha sido de vuestra madre, hijos? Una mujer ejemplar, demasiado buena para mí, me temo.
—¡Muy bien dicho! —comentó una anciana, aproximándose al grupo, y enseguida agregó:
—Así que por fin volviste, Rip van Winkle, sabía que lo harías tarde o temprano. La anciana era Dame van Winkle. Los años habían suavizado su voz y le habían enseñado a ser más comprensible. Cariñosamente, tomó del brazo a su recién recuperado esposo y lo guió hasta la casa que había construido para sus hijos, cuando éstos se encontraron sin un padre que velara por ellos.

. . . . . .

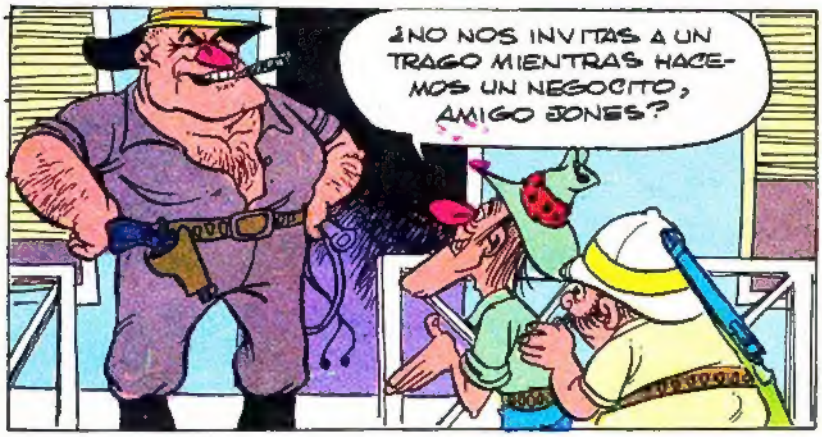
Así fue como finalmente Rip comprendió su error: debido a su flojera había desperdiciado todos los maravillosos días de la juventud. Ahora estaba muy viejo para trabajar y, sin embargo, le habría gustado tener sus fuerzas intactas para empuñar el arado y cultivar la tierra. Ni siquiera podía ir a pescar, porque la humedad le hacía doler los huesos.
Durante horas, Rip permanecía sentado en el pórtico de su casa, pensando en su extraña experiencia y tratando de adivinar quiénes eran las extrañas criaturas que lo habían embrujado. Un día, recordó una leyenda que hacía muchos años le había contado su propio abuelo: Hendrick Hudson, un gran explorador, solía frecuentar las montañas con su tripulación. A veces los espíritus de los aventureros se reunían en las alturas a jugar a los bolos y cuando las bolas de madera rodaban, se escuchaba en el valle el ruido del trueno.
Ahora, Rip van Winkle contaba su historia a su propio hijo y a todos los que le quisieran escuchar. Y la contaba a menudo con la esperanza de que sirviera de lección a otros.
—"Crean o no mi historia, sea ésta verdad o sólo una visión nacida de la niebla de la montaña, ustedes deben recordar esto, mis amigos: En la vida no hay riqueza más valiosa que la juventud, por eso, no la desperdicien como lo hice yo".
—Así se dirigía a quienes le escuchaban, Rip van Winkle, el hombre que había dormido durante veinte años pero que por fin había despertado.

FIN

Durante horas, Rip permanecía sentado en el pórtico de su casa, pensando en su extraña experiencia.



Mampato


¿NO NOS INVITAS A UN TRAGO MIENTRAS HACEMOS UN NEGOCITO, AMIGO JONES?

...Y ASÍ PODRÁS MATAR A OJO MÁGICO. ¡TODOS QUEDAREMOS LIBRES DE SU VIGILANCIA!

SÍ... YO PUEDO HACERLO FÁCILMENTE, PERO... ¡DEBERÁN PAGARME CON VEINTE COLMILLOS DE MARFIL!

¿MARFIL? ¿DE QUÉ MARFIL HABLAS?
SÍ. ¿CUÁL?

¡EL MARFIL QUE DEJARON FUERA DE MI PLANTACIÓN! ¡LOS ESTUVE VIGILANDO, AMIGOS! ¡MIS BINOCULARES SON EXCELENTES!

¡MUY BIEN, SOCIOS! ¡YO MATO A OJO MÁGICO Y USTEDES ME DAN ESE MARFIL!
¡BAF!
¡PODRÁN SEGUIR CAZANDO ELEFANTES!

¡JE, JE! SI HAY UNA RECOMPENSA POR ESTOS "AMIGOS", LOS DENUNCIARÉ A OJO MÁGICO. ¡SOY UN TRAIDOR TERRIBLE!
SIN OJO MÁGICO PODREMOS CAZAR ELEFANTES TRANQUILAMENTE. ¡ES BUEN NEGOCIO!

MIENTRAS TANTO...
¿TIENES A OGÚ, MAMPATO?
SÍ, OJO MÁGICO. ¡TIRE!

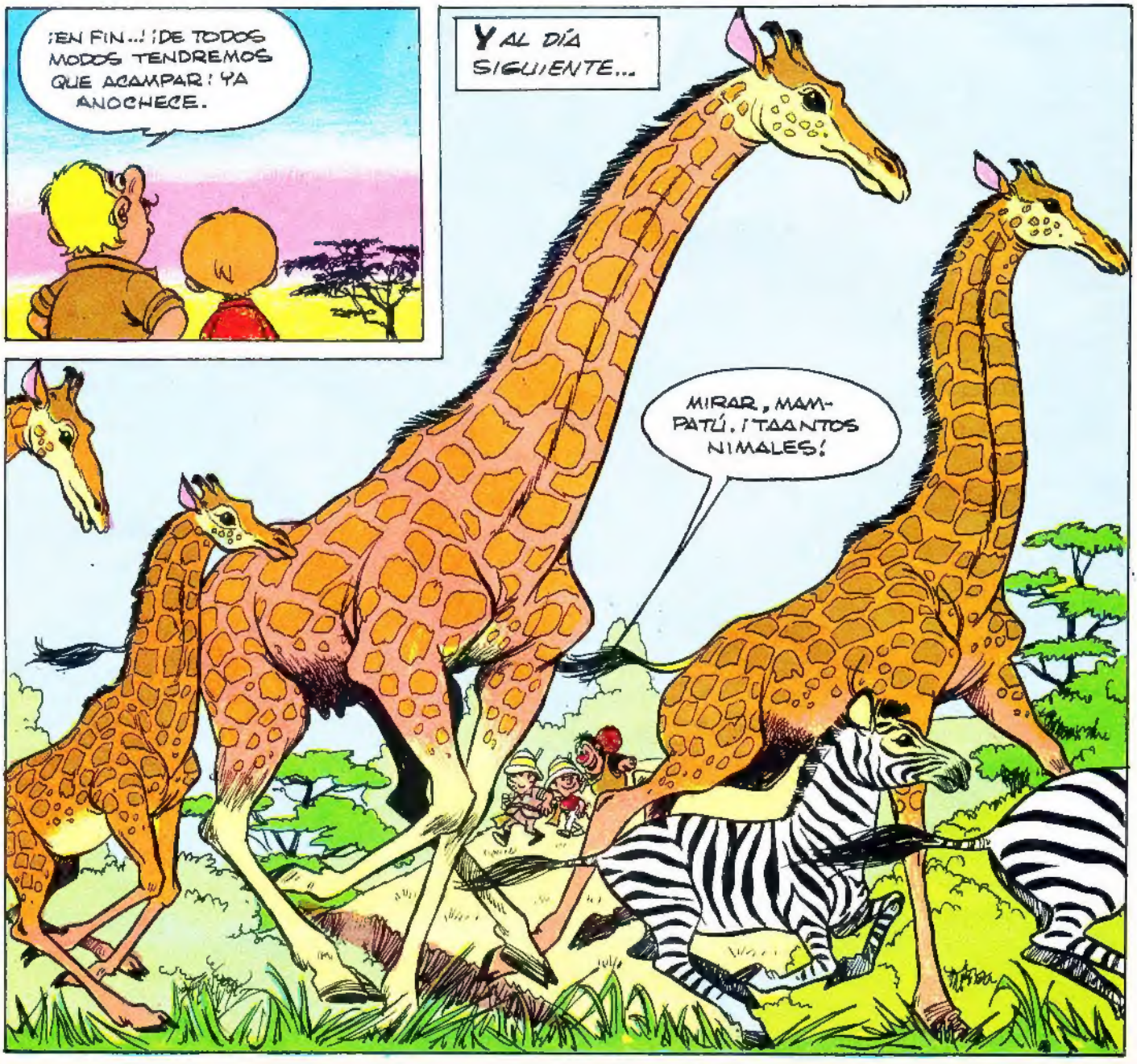
¡CARAMBA! ¡NO CREÍ QUE OGÚ FUERA TAN PESADO!
¡PESA UNA TONELADA!
¡UF!

Mampato

¡KARNITA YIKA!
¡CON RAZÓN PESABA!

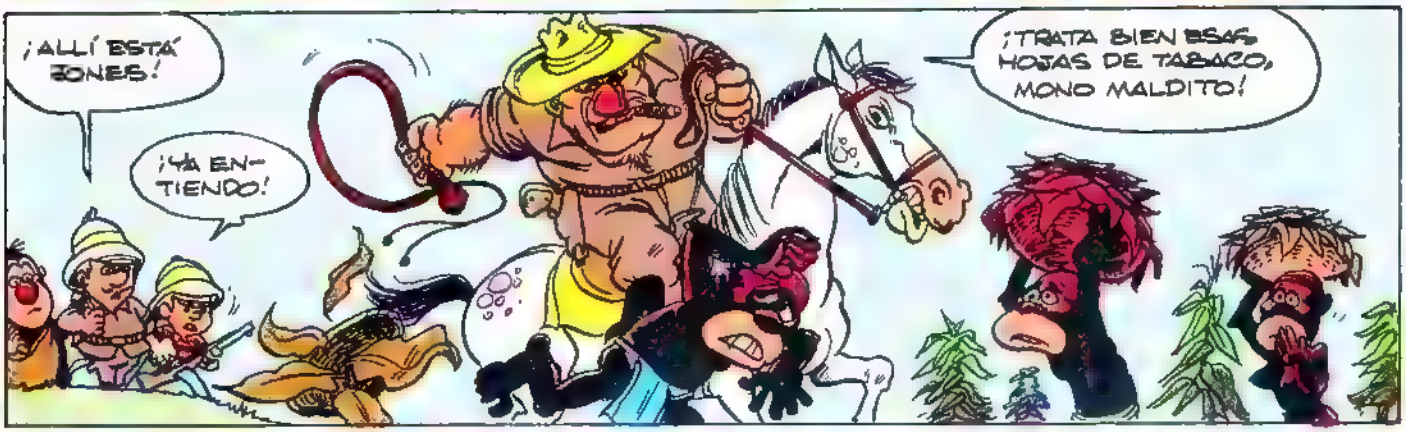
¡YA COMIÓ Y AHORA SE HA DORMIDO!
¡ZINK!

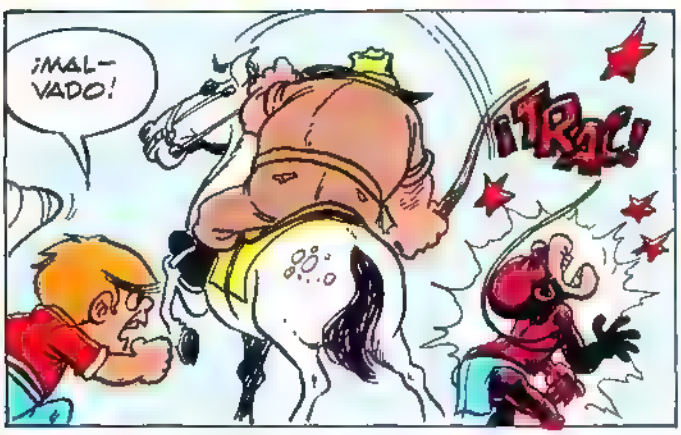
¡EN FIN...! ¡DE TODOS MODOS TENDREMOS QUE ACAMPAR! YA ANOCHECE.

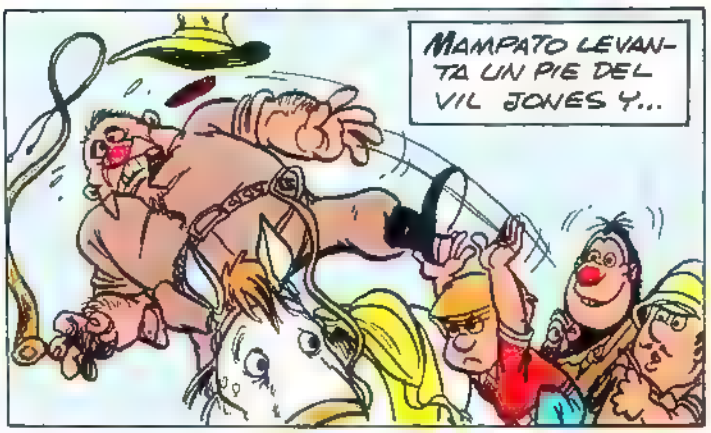

Y AL DÍA SIGUIENTE...
MIRAR, MAMPATÚ. ¡TAANTOS NIMALES!

Mampato

POR EL TREMO

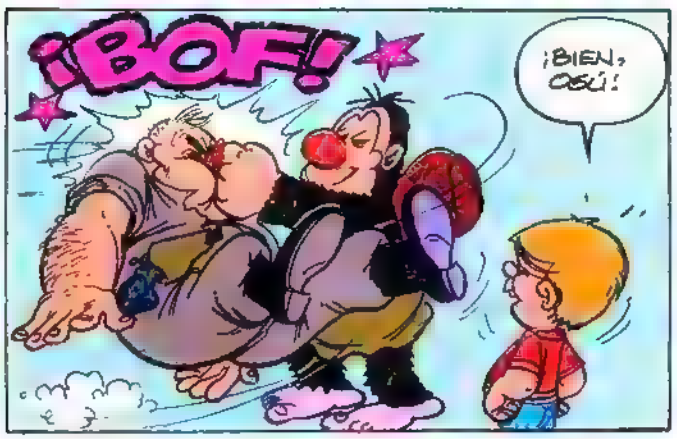






Mampato

POR EL TREMO



CONTINUARÁ.

¿Cuáles ...

El ave más veloz es, indudablemente, la fragata, que en condiciones de vuelo favorables puede desarrollar la velocidad de ¡400 kilómetros por hora! Esta ave tiene una envergadura —lo que mide con sus alas extendidas— de casi 2,30 metros.

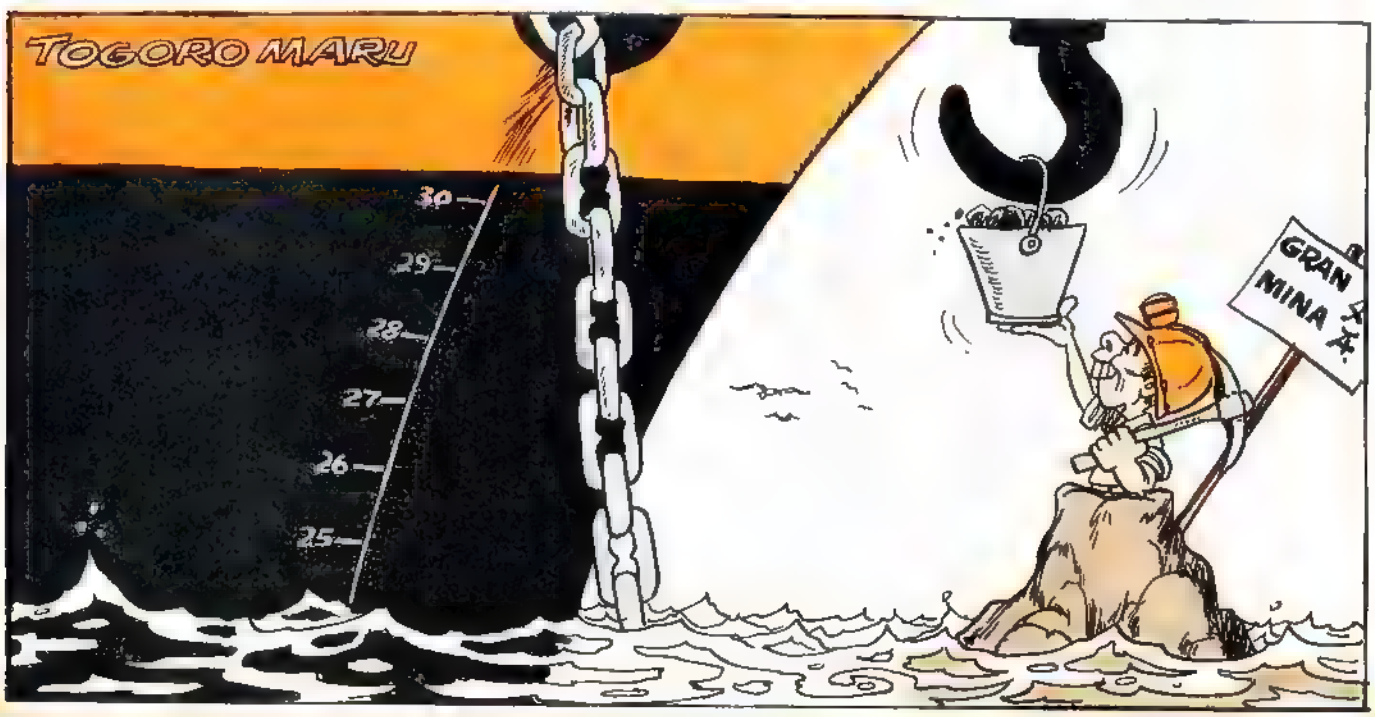
El vuelo del aguila puede ser muy majestuoso cuando se desliza por los cielos batiendo lentamente sus alas, mientras observa el terreno en busca de una apetitosa presa. Pero cuando la ha escogido y se abalanza sobre ella, su vuelo puede llegar hasta una velocidad de 190 kilómetros por hora.

La golondrina, que tiene alas largas y encorvadas, también es considerada un ave muy veloz. Fácilmente alcanza velocidades de 120 kilómetros por hora, aunque se han cronometrado casos especiales en que llega hasta los 210 kilómetros por hora.

¿Cuál ...

Con 2.175.600 kilómetros cuadrados, Groenlandia puede vanagloriarse de ser la isla más grande de nuestro planeta. La mayor isla de nuestro continente es Cuba, y le siguen Jamaica, Santo Domingo, Puerto Rico, Trinidad y Barbados

La isla más chica se encuentra en Japón, y se llama Konisi. Es tan pequeña que su superficie apenas alcanza a contener el pozo y la maquinaria de una mina para la extracción de carbón. Naturalmente es la mina más pequeña que existe. Trabajan allí 24 mineros, todos dueños del mineral y parientes entre sí. Aunque la mina tiene poca superficie fuera del agua, bajo ella se extienden más de 12 kilómetros de galerías.



aprendamos con mampato

ceramica

POR FRESIA ARANDA,
TITULADA EN ARTES PLASTICAS

En la lección anterior hicimos una tacita usando un sistema de modelado muy sencillo. En la clase de hoy usaremos otro sistema de modelado y aprenderemos a ahuecar las piezas.

Vamos a hacer una palomita dormilona. Es bueno antes de comenzar a modelar tener una idea más o menos clara de lo que se quiere hacer. Para este fin es conveniente hacer un croquis dibujado de lo que se quiere.

CLASE Nº 3

Prepara un bloque de arcilla rectangular, más o menos del tamaño que desees para tu palomita. No olvides que la arcilla debe estar bien amasada y húmeda para que esté plástica y sea fácil modelar con ella.

Alisa bien los contornos, que queden suaves y parejos Cuando la tengas lista, déjala secar uno o dos días (segun la época del ano, si hace calor se secará más rápido) hasta que esté semi-dura para que pueda ser ahuecada.

Ahora anda presionando donde sea necesario para irle dando la forma a la palomita.

Con las herramientas también puedes ir sacando la greda que esté de sobra.

Ahora vamos a ahuecarla Toma el alambre de acero y pártela por la mitad, no te asustes, no le pasará nada

Marca unas rayitas en su cuerpo para saber con exactitud dónde encajan las dos partes.

Raya los bordes con tu herramienta y encima le pones con golpecitos "barbotina". Barbotina es arcilla a la que se le agrega agua para que quede como una crema. Debes batirla bien
Ten siempre a mano una tacita con barbotina, porque es muy útil.
La Barbotina te sirve de pegamento Debes rayar y ponerla en las dos partes de la figura para que pegue bien.

Con el mirete o ahuecador (es la herramienta que termina en una argollita de alambre), irás sacando arcilla de su interior. Así secará mejor y resistirá la cocción.

Para unirla debes presionarla bien con tus dedos. Esperas un ratito que se seque un poco y luego con una herramienta sacas el sobrante de la barbotina que te pueda haber quedado.
Arriba: Ahora alisa bien y hazle un agujero abajo para que "respire". Esto es sumamente importante, ya que así no se romperá al ser horneada; de otro modo el aire encerrado en la figura al calentarse y expandirse la haría estallar.

Debes darle una buena terminación por dentro, bien parejo y liso y con un mismo espesor. Cuando tengas bien terminado podrás juntar las dos partes

Abajo: Lista la palomita ¡¡qué linda quedó!!, y aquí hay muchas otras figuras hechas con el sistema Haz lo que quieras ¡A crear entonces! Será hasta la próxima semana, donde te indicaremos otro sistema más de modelado. Hasta entonces.

Después de cocida puedes decorarla con témpera y barnizarla con barniz marino.

JOSE GARIBALDI

(1807 - 1882)

Este patriota italiano, forjador de la unidad de su país, nació en Niza el 4 de julio de 1807. Su padre, don Doménico, tenía un balandro en el que se dedicaba al transporte entre los puertos de la costa, y en él se embarcaba el pequeño José cada vez que se lo permitían. Como gran parte de su niñez y adolescencia transcurrió a bordo, adquirió una gran experiencia, la cual le sirvió para llegar a ser capitán a los 23 años, y comandar un barco que viajaba entre Marsella y el Oriente.

Durante una de estas travesías llevó como pasajero a un joven que pertenecía a una asociación de revolucionarios que apoyaban a Mazzini, máximo líder del grupo conocido como "La Joven Italia". Este movimiento luchaba por la unión de los diversos pequeños reinos de Italia para hacer de ellos una sola nación. Entusiasmado con el ideal de unidad, el joven Garibaldi ingresó al partido en 1833 y de inmediato recibió la orden de participar en la invasión de Saboya. Sin embargo, su primera batalla terminó en el más completo fracaso, sin más resultado que una condena a muerte y la huida apresurada fuera del país en un barco que partía hacia América.

En 1835 lo tenemos en Brasil organizando a sus correligionarios, fugitivos igual que él. Juntos logran armar un barco y con él se dedican a combatir a cuanto navío de potencias enemigas se les pone por delante. Durante uno de los asaltos, en el río de la Plata, Garibaldi cae gravemente herido y es necesario desembarcarlo para ponerlo en manos de un médico, quien le aconseja reposo absoluto. Mientras convalecía, desesperado por tan absurda pérdida de tiempo, tuvo la ocasión de conocer a Anita, una joven brasileña que a partir de entonces lo acompañará y cuidará de sus heridas. Pronto surgè un profundo amor entre ambos, sentimiento que los unirá mientras vivan, y que los hará compartir juntos todos los peligros.

Apenas sus fuerzas se lo permitieron, Garibaldi partió a Montevideo, a fin de colaborar con los patriotas uruguayos que luchaban por desprenderse de la tiranía de Rozas. Allí se encontraba aún, años después, cuando supo que el Norte de Italia se había levantado contra Austria. Rápidamente abandonó América y, junto con un puñado de sus hombres, se puso a las órdenes de Mazzini a fin de colaborar en la defensa de la República Italiana.

Pero la suerte no estaba de parte de Garibaldi, quien una vez más debió huir para salvar su vida. Refugiado esta vez en los Estados Unidos de Norteamérica, debió emplearse en una fábrica de velas para poder subsistir. Sin embargo, esta situación no se mantuvo por mucho tiempo, ya que apenas pudo volvió a embarcarse de vuelta a su patria, donde es nombrado comandante de los Cazadores Alpinos, una sección del ejército de Cerdeña. A partir de entonces su extraordinaria valentía, su gran don de mando y la fascinación que ejercía sobre sus hombres le permitirán triunfar sobre el enemigo, aunque se encuentre en las condiciones más adversas.

En su campaña en Sicilia, por ejemplo, se enfrentó con solamente 1.000 hombres contra las fuerzas napolitanas que sumaban más de 27 mil soldados. A pesar de la desigualdad, los "camisas rojas" de Garibaldi los derrotaron, se apoderaron de la ciudad de Palermo, y poco después, del resto de la isla.

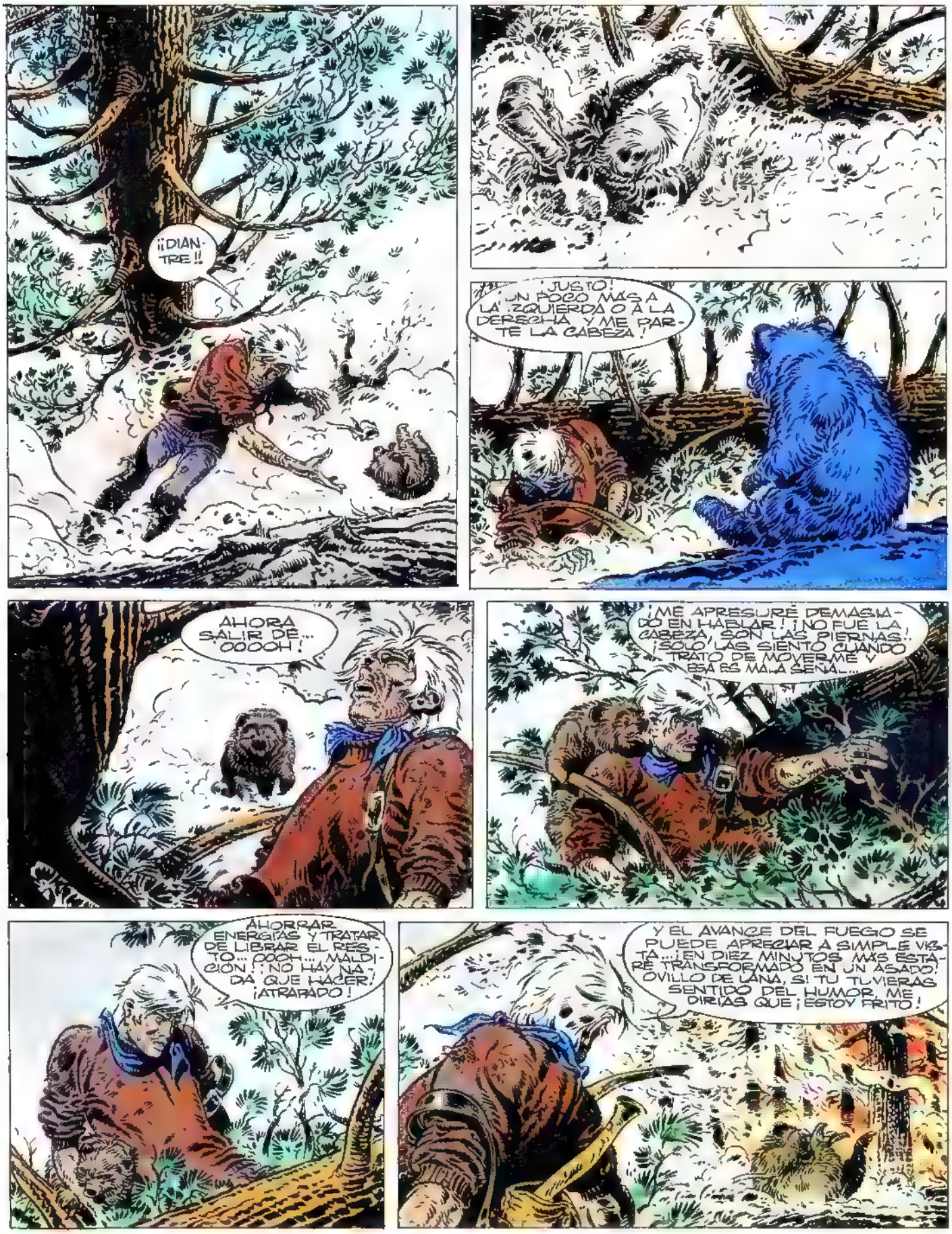
Animado por este triunfo, marchó sobre Nápoles, provocando la huida de los aterrorizados reyes Borbones, quienes se apresuraron en dejar la ciudad. Cuando Garibaldi hizo su entrada triunfal, lo aclamaron como a un verdadero conquistador y se le rindieron los honores propios de un héroe. Pero el caudillo italiano, con el mismo desinterés que lo había distinguido siempre, no se dejó impresionar por el poder, los honores y la gloria, y entregó el trono de Italia a Víctor Manuel de Cerdeña.

Tras haber servido en el ejército por un tiempo más, es elegido diputado por Roma, a donde regresa después de 26 años de ausencia. Pero las labores legislativas no lo atraen mayormente, y se retira a Caprera, su querida isla al norte de Cerdeña, que ya le había servido de refugio en anteriores ocasiones. Allí transcurren los últimos años de su vida, los cuales dedica a escribir sus memorias. Lo sorprende la muerte en 1882, finalizando así una vida dedicada a luchar por la libertad de los pueblos y la unidad de su patria.

Garibaldi saluda a Víctor Manuel II, a quien ofrece la corona de Italia.

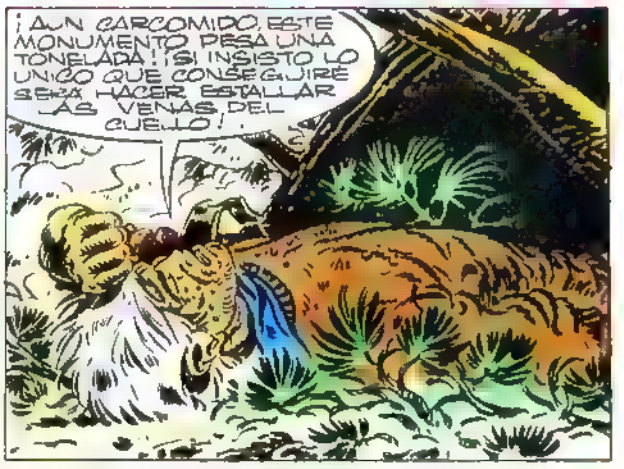
EL INFIERNO DE LOS CONDENADOS

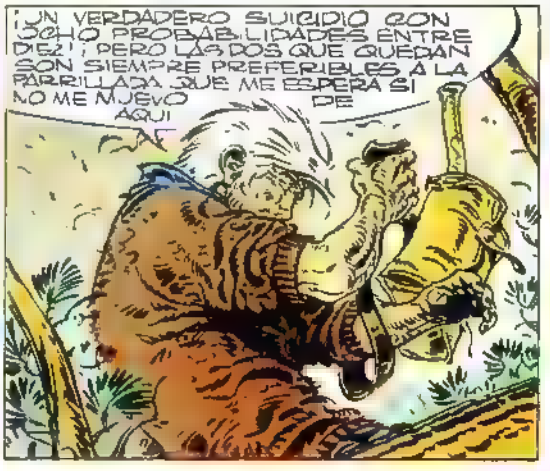
LOS ACTOS DE HEROISMO SE SUCEDEN, HASTA QUE FINALMENTE JORDAN Y DJINN SUBEN A BENNETT, SIN CONOCIMIENTO, SOBRE LA CUBIERTA DEL CORMORÁN. MIENTRAS TANTO, BERNARD LUCHA POR PASAR LA BARRERA DE FUEGO, Y CUANDO YA LO HA LOGRADO...

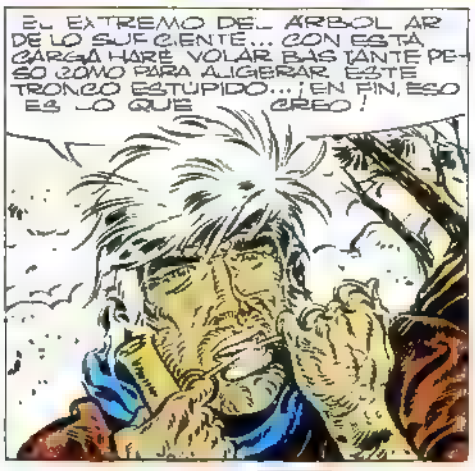


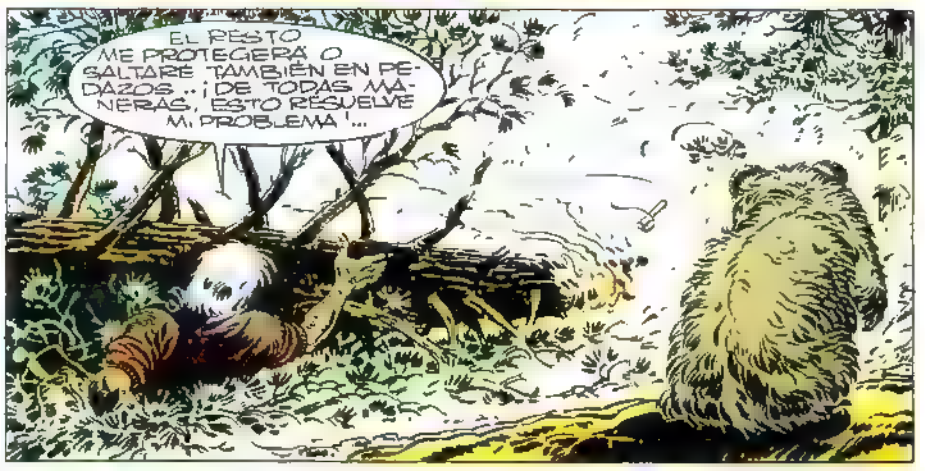
BERNARD PRINCE

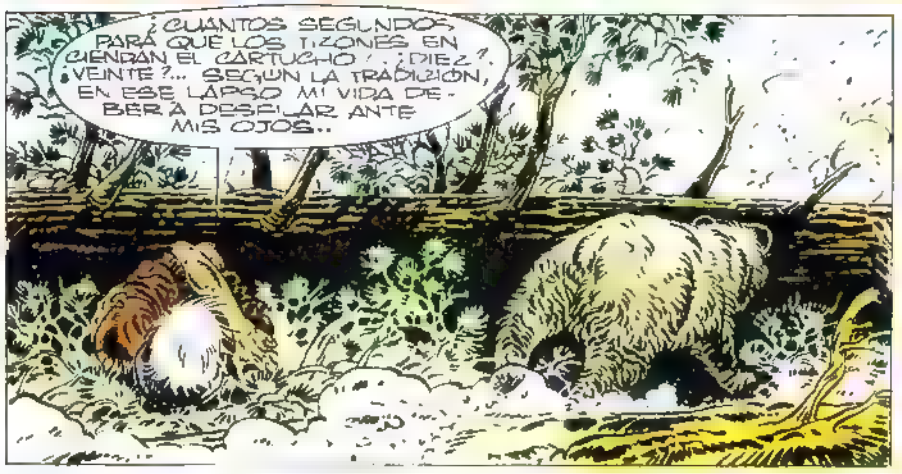
EL INFIERNO DE LOS CONDENADOS

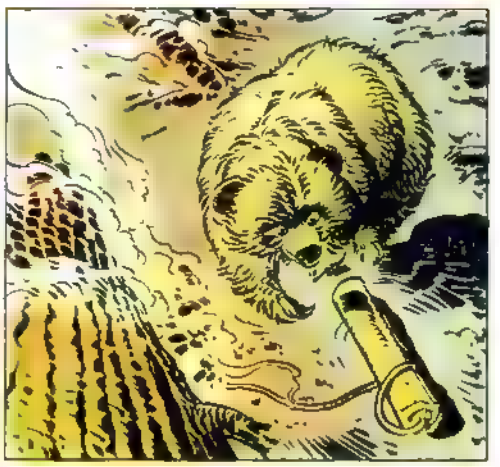












BERNARD PRINCE

EL INFIERNO DE LOS CONDENADOS

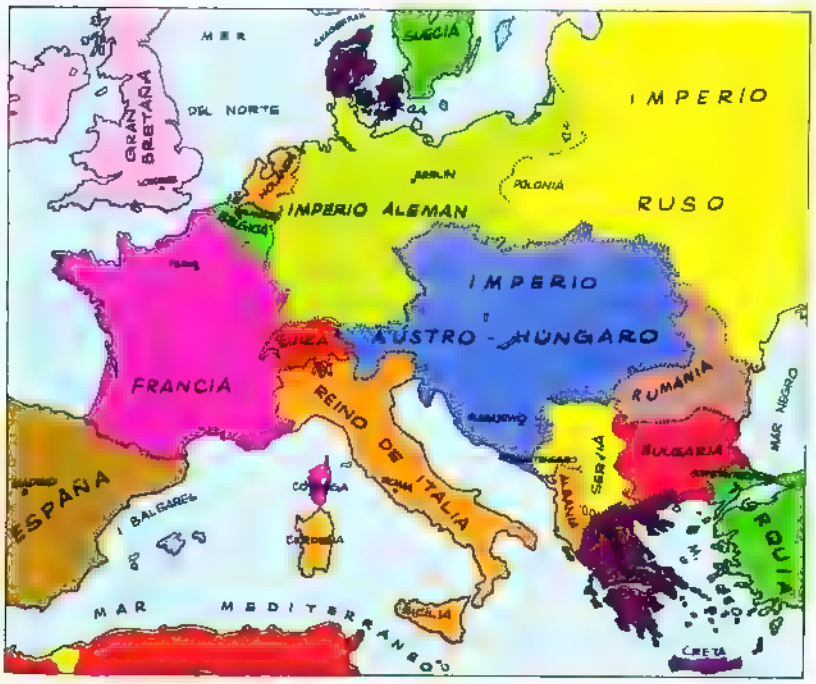
CONTINUARÁ

Las tropas francesas y alemanas se enfrentan en Verdun, la batalla más larga y sangrienta de la Primera Guerra Mundial

Historia del Hombre

Capítulo LI

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL



Mapa político de Europa antes y durante la Primera Guerra Mundial

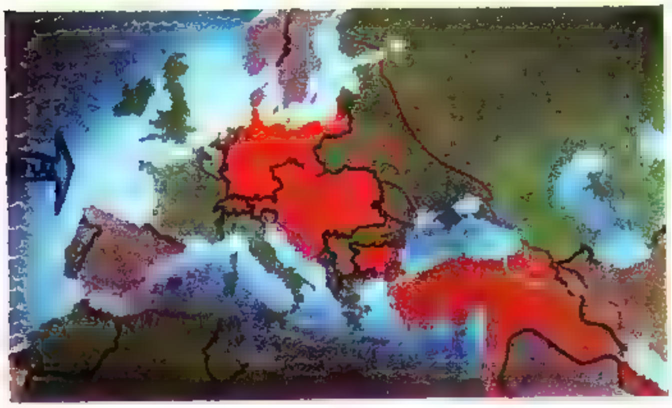
La generación de principios de nuestro siglo creció sin conocer los horrores de la guerra. La paz y la prosperidad hacían creer a muchos que jamás volvería a haber una. Sin embargo, en 1914 estallaría la Gran Guerra, o Primera Guerra Mundial como sería llamada más tarde, en la cual murieron más hombres que en ningún otro conflicto anterior y en la que se apreciaría el horrible poder destructor de nuevas armas. Los campos de batalla se extendieron desde Tsingtao (China) hasta la costa africana, y por mar se luchó desde Jutlandia (Dinamarca) hasta las Islas Malvinas (América del Sur).

El ser humano pudo comprobar que no bastaba el valor para combatir contra ametralladoras, gases venenosos, tanques y granadas, y se vio obligado a refugiarse en trincheras y tras barreras de alambre de púas.

EL POLVORIN DE EUROPA

A principios de siglo Europa era el centro cultural, político e industrial del mundo. Desde sus capitales, los gobernantes controlaban extensos imperios que en total abarcaban gran parte de los continentes del globo.
Celosas unas de otras, las potencias trataban de asegurar sus colonias y de aumentar su armamento, pero hábiles maniobras diplomáticas sirvieron para mantener la paz en medio de la desconfianza y de la rivalidad.
Sin embargo, en los Balcanes la tensión creció una vez que sus pueblos lograron liberarse del dominio turco, y esta región se transformó en una especie de polvorín que amenazaba con explotar en cualquier momento.
Por su estratégica ubicación entre Europa y Asia, todas las grandes potencias del Viejo Continente tenían interés en los Balcanes. A Rusia le significaba llegar al Mediterráneo; a Alemania, una vía hacia el Medio Oriente; al Imperio Austriaco, un ensanchamiento de sus fronteras, y Gran Bretaña, Francia e Italia querían dejar fuera a los demás. Mientras, ninguno de estos estados aumentara su influencia en la zona, el equilibrio de poder entre ellos se mantendría, por lo tanto también la paz.

E[illegible] asesinato del archiduque austriaco [illegible] y de su esposa [illegible] entre A[illegible] y Servia, lo cual a su vez daría origen [illegible]



Europa durante la Gran Guerra. En café [illegible] centrales, en verde [illegible] aliados, en gris los países neutrales.

"LA MANO NEGRA"

Orgullosos de su independencia y ambicionando transformarse en líderes de los pueblos eslavos, los servios querían liberar a sus hermanos de raza sometidos aún al dominio extranjero, especialmente a los que vivían bajo el yugo del imperio austríaco. En Belgrado conspiraba una sociedad secreta servia, llamada "La Mano Negra", para socavar la autoridad de los Habsburgos. Al parecer, fueron estos terroristas los que planearon el asesinato del archiduque Francisco Fernando.
La ocasión se presentó cuando el heredero al trono austriaco visitó Sarajevo, capital de la provincia de Bosnia (actualmente es una de las repúblicas federadas de Yugoslavia). El príncipe y su esposa avanzaban en automóvil por las calles de la ciudad, sin sospechar que a lo largo del camino diferentes agentes esperaban la oportunidad de asesinarlo. Hubo un momento en que el vehículo se detuvo a escasos pasos de Gavrilo Princip, un joven de 19 años. Repentinamente éste sacó un revólver y disparó certeramente dos tiros antes que los guardias se le lanzaran encima.
Ambas balas dieron en el blanco y el archiduque se desplomó mortalmente herido sobre su esposa ya

Abajo: El zar Nicolás al frente de sus tropas. Al ordenar Rusia la movilización general, Alemania le declaró la guerra (1 de ago[illegible])

En la región de Arras, Francia se efectuaron encarnizados combates entre las tropas francesas y alemanas. El Kaiser Guillermo contempla el campo después de una batalla

las potencias: Alemania era aliada de Austria, y Servia estaba protegida por Rusia, la cual a su vez pertenecía a la "Triple Entente", junto con Francia y Gran Bretaña. En los febriles días que siguieron a la muerte de Francisco Fernando, los gobiernos alemán y británico trataron de actuar de mediadores, pero sus intentos resultaron en vano.

El 28 de julio de 1914, Austria declaró la guerra a Servia. De inmediato, el zar Nicolás II movilizó sus tropas hacia la frontera austríaca, y Alemania contestó declarando la guerra a Rusia en apoyo de su aliada. Guerra con Rusia significaba a su vez que Francia entraría en el conflicto y que Alemania tendría que luchar en dos frentes. Por lo tanto, ésta debía de tratar de ganar tiempo a cualquier precio para derrotar a los franceses antes que los rusos pudieran actuar, pero para invadir Francia, el ejército del Kaiser debía pasar por Bélgica.

La petición de marchar a través de su territorio fue naturalmente rechazada por el gobierno belga, así que las tropas alemanas cruzaron a la fuerza la frontera. Inglaterra, que se había comprometido a defender la neutralidad del pequeño país, entró también en el conflicto (4 de agosto). La noche anterior, sir Edward Grey, ministro de relaciones exteriores, había comentado sombríamente a un amigo: "Las luces

Tropas francesas atraviesan [illegible] bajo el fuego [illegible] Abajo, [illegible] guerra se [illegible] estacionaria a lo largo de la línea de [illegible] del Frente [illegible]

agonizante. Sus últimas palabras fueron "no es nada, no es nada". Estaba terriblemente equivocado, pues su muerte, ocurrida en un caluroso día de junio, sería la chispa que haría saltar el polvorín: cinco semanas más tarde, se desencadenaría la Gran Guerra, en la cual morirían alrededor de 10 millones de personas en cuatro años (1914-1918).

ESTALLA LA GUERRA

El hecho que este asesinato desencadenara una catástrofe internacional, se debió en gran parte a los tratados de alianza que hasta entonces habían servido precisamente para mantener el equilibrio entre

La caballería era arma guerrera de uso tradicional pero en la Primera Guerra Mundial fue reemplazada por los vehículos motorizados especialmente tanques

se están apagando en toda Europa, no volveremos a verlas encenderse en toda nuestra vida".
Es así como al cabo de unos días había siete naciones en guerra: Gran Bretaña, Francia, Rusia, Bélgica y Servia (los aliados), contra Alemania y Austria. Y cada vez fueron entrando más países al conflicto. Turquía y Bulgaria lucharon junto a los germanos, mientras Italia, Rumania, Japón y China lo hicieron en favor de los aliados, hasta que, al final, alrededor de 30 países, incluyendo los Estados Unidos, se vieron envueltos en la contienda.

COMIENZA LA LUCHA

Cuando se inició la lucha, nadie se imaginó que ésta duraría más de algunos meses, ni que sería una guerra completamente diferente a todas las otras: armas y estrategias clásicas resultaron un fracaso frente a las mortíferas armas que hicieron su aparición en la Gran Guerra.
En vistosos uniformes azul y rojo, la infantería francesa cargó con sables, fusiles y bayonetas contra la artillería y las ametralladoras alemanas. Después de sufrir casi medio millón de bajas en las primeras semanas, el alto mando tuvo que aceptar la prosaica realidad de las trincheras y adoptar cascos y un uniforme menos vistoso.
La caballería británica aprendió una dura lección, cuando atacó con lanzas a los alemanes: fue diezmada por las balas de las ametralladoras antes de alcanzar siquiera a divisar al enemigo.
Al principio, también los alemanes partieron a la guerra de guantes blancos y cascos empenachados y subestimaron las baterías de cañones de 75 mm., con las cuales los franceses lograron detener el hasta entonces rápido avance de los invasores. Después de estas experiencias, la esperanza de una pronta paz se desvaneció rápidamente, pues los ejércitos se encontraron luchando durante meses por la posesión de unos pocos kilómetros de lodo, trincheras y alambradas. Este era el desolado paisaje de la "tierra de nadie".

LA TIERRA DE NADIE

Una vez que los aliados lograron rechazar el avance de los alemanes, la lucha continuó principalmente a lo largo del Frente Occidental: una línea de trincheras y de alambradas que se extendía a lo largo de 550 Km., desde el Mar del Norte hasta Suiza.

Al comienzo de la guerra los aviones fueron empleados para misiones de reconocimiento, pero en 1915 hizo su aparición el "caza", armado con una ametralladora

Tropas de asalto alemanas atacan con lanzallamas una posición francesa (Verdún, 1916)

Durante varios meses los alemanes trataron inútilmente de quebrar la resistencia de los franceses en Verdun
Abajo: El general Petain comandante de la defensa de Verdun, condecora a un soldado por su valor

En aquel infierno de lodo y fuego, miles de hombres murieron diariamente sin que durante tres años y medio la línea del Frente Occidental lograra modificarse más de 15 Km. en uno u otro sentido
No sólo cañones y ametralladoras causaban estragos entre los combatientes, sino también las minas terrestres, granadas, lanzallamas y gases venenosos. Por primera vez se combatió simultáneamente por aire, mar y tierra. Los ases de la aviación se transformaron en héroes casi legendarios, los submarinos sembraron el terror en el mar, y los caballos fueron reemplazados por los tanques, que hicieron su aparición en 1916. Los británicos habían trabajado secretamente en este proyecto con el pretexto de construir tanques para el agua, por ello estos vehículos bélicos se llamaron así.
Frente a la intrincada red de trincheras, se extendía la "tierra de nadie" que separaba ambos bandos. Allí los zapadores excavaban bajo el suelo para instalar las minas y, a veces, se topaban con zapadores del bando enemigo. Durante la noche, había que reparar las alambradas y rescatar los heridos que habían caído durante el día. Los soldados dormían en nichos abiertos en el muro de sus trincheras, en las cuales no sólo abundaba el barro, sino también las ratas.
Los dos bandos estaban tan cerca, que los soldados se hablaban a gritos a través de la "tierra de nadie" y, en la primera navidad de aquella espantosa guerra, se intercambiaron cigarrillos y objetos de recuerdo.

¡NO PASARAN!

Comprendiendo que era inútil tratar de pasar a través de la línea de trincheras, el general Erich von Falkenhayn propuso concentrar el ataque en un solo punto tan vital para los franceses, que éstos se vieran obligados a luchar hasta el último hombre para defenderlo y perderían sus fuerzas tratando de conservarlo.
El punto elegido fue la ciudad de Verdún, la cual estaba rodeada por un cinturón de fuertes. En torno a ellos, los alemanes emplazaron alrededor de 4 mil piezas de artillería y trajeron casi tres millones de granadas. El fuego se inició el 21 de febrero de 1916, demostrándose desde el principio que von

Falkenhayn tenía razón: perder Verdún, significaba para Francia perder la guerra. "¡No pasarán!" dijo su comandante, el general Philippe Pétain, y el alto mando concentró todas las tropas disponibles en defender esta posición.

Bajo el fuego continuado e implacable de la artillería, murieron diariamente miles de hombres en la batalla más larga de la Primera Guerra Mundial (febrero a diciembre de 1916). La carnicería era tan espantosa que los soldados se amotinaban contra sus oficiales, se herían a propósito y comían carne descompuesta de caballos muertos.

Sin embargo, en el campo de combate hubo actos de extraordinaria audacia y valentía. Por ejemplo, el fuerte francés Douaumont, un macizo de hormigón erizado de cañones, fue tomado por un sargento y dos soldados alemanes que se introdujeron por la aspillera de un cañón. Precisamente por ser considerado un bastión inexpugnable, había en su interior sólo 24 artilleros, los cuales quedaron tan sorprendidos al ver aparecer al enemigo que se rindieron.

En cambio, los 600 hombres que defendían Vaux escribieron una página en la historia de Verdún, por su heroica resistencia. Después de someter al fuerte a un nutrido fuego de artillería, las tropas de asalto alemanas escalaron las defensas exteriores e introdujeron lanzallamas por las aspilleras de los cañones. La lucha continuó en los pasillos, donde los franceses, semiasfixiados y sin agua, detuvieron con ráfagas de ametralladoras el avance del enemigo durante ¡siete días! Cuando por fin el mayor Reynal se rindió, el príncipe heredero alemán, le devolvió la espada de uno de los oficiales capturados en reconocimiento por su valentía.

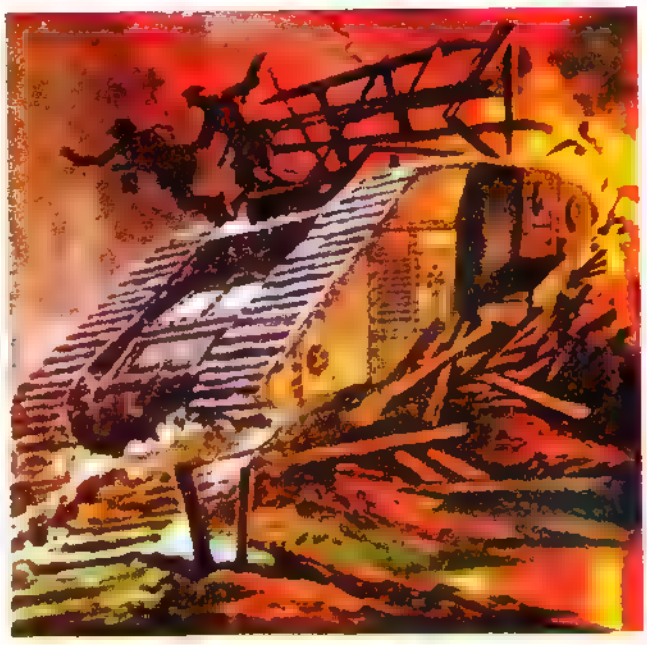
En julio, los británicos iniciaron su ofensiva en el Somme (río del norte de Francia), esperando atraer con este ataque a algunas de las fuerzas que rodeaban Verdún. Esta batalla duró cuatro meses y medio y movió la línea del frente en sólo unos cuantos kilómetros. Se calcula que en estas dos batallas, la de Verdún y la de Somme, cada bando perdió alrededor de un millón de soldados, sin lograr ninguno de los dos una victoria.

LA BATALLA DE JUTLANDIA

Mientras los ejércitos luchaban desesperadamente a lo largo del Frente Occidental, las escuadras alemana y británica se enfrentaron en el Mar del Norte, a la altura de la costa de Jutlandia.

Gran Bretaña había empleado hasta entonces su flota para mantener al enemigo encerrado en el Mar del Norte y proteger las rutas marítimas de las que dependía para recibir ayuda. A su vez, los alemanes

Espectacular fotografía de instante en que un avión alemán se estrella en el aire [illegible]



Arriba: En 1916 los ingleses introdujeron los tanques en la guerra. Abajo: En [illegible] de 1916 [illegible] ofensiva en el Somme

Izquierda: El kaiser Guillermo II (a centro), con el mariscal von Hindenburg y el general Ludendorff. Derecha: Los mariscales franceses Joffre y Foch (arriba), Alberto I de Bélgica (a centro), el general inglés Kitchener (quien organizó las fuerzas británicas en 1914) y el general norteamericano Pershing comandante del cuerpo expedicionario de los Estados Unidos

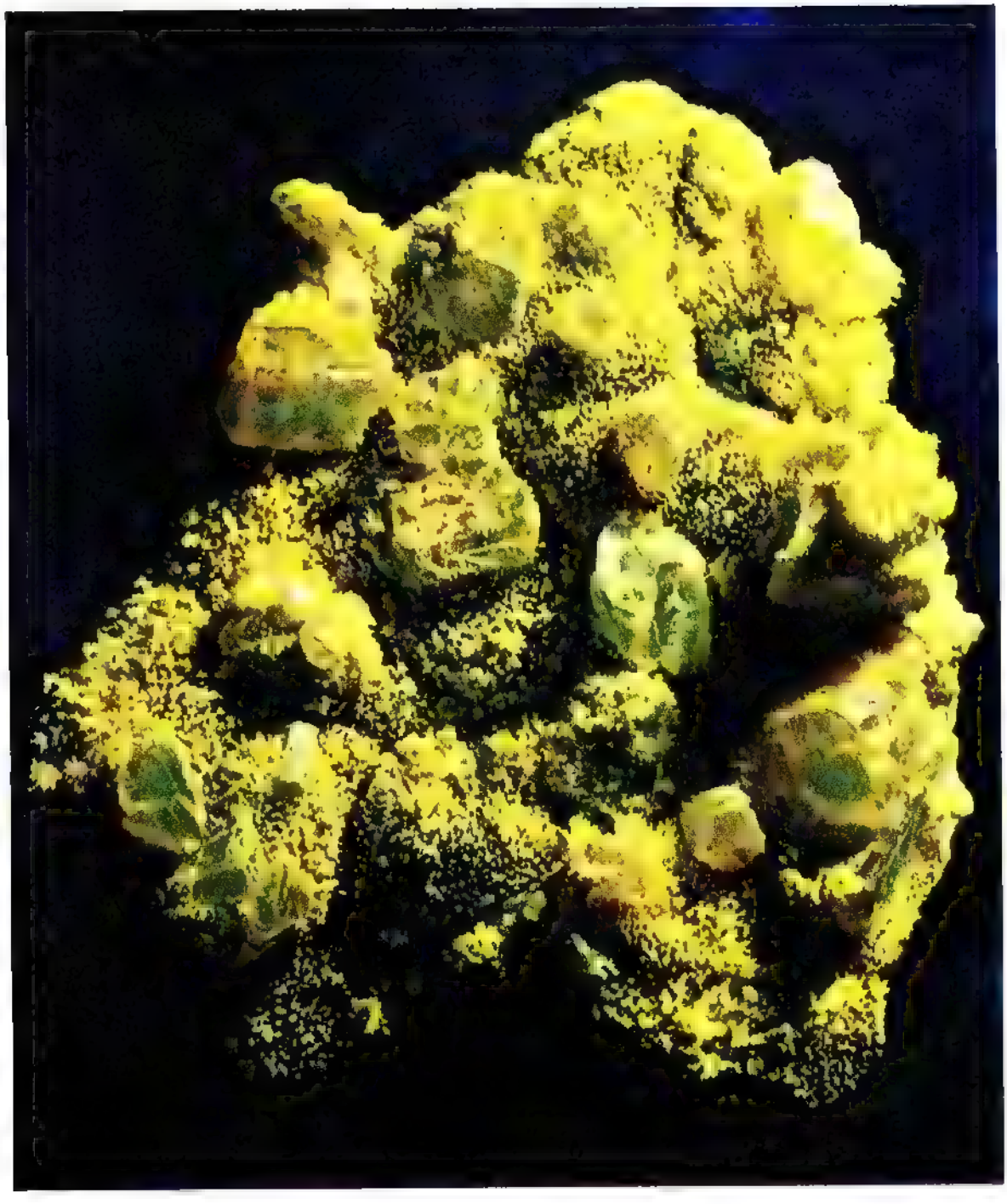
habían dado preferencia a los submarinos para atacar a los aliados. Es decir, ninguna de las dos potencias había querido arriesgar sus valiosas naves en un combate, especialmente Alemania que contaba con menos buques que los británicos, después de la batalla de las Malvinas (1914).

Para romper el bloqueo, el vicealmirante Reinhard Scheer decidió atraer una parte de la Gran Flota británica a una trampa. Con este objetivo, envió una fuerza de cruceros como si fuera a atacar a los barcos mercantes aliados que se encontraban frente a Noruega. El almirante sir John Jellicoe zarpó entonces con su escuadra pero, al darse cuenta que había caído en una trampa, realizó una arriesgada y precisa maniobra que le permitió colocarse entre su base y la Flota del Mar alemana, cerrando el paso a Scheer. 252 naves y cien mil tripulantes lucharon durante horas prácticamente a ciegas en medio de la niebla, el humo y un diluvio de fuego. (21 de Mayo de 1916). ¿Quién ganó realmente en Jutlandia? Todavía se discute al respecto. Los británicos perdieron tres cruceros de combate, 11 buques menores y sufrieron 6.097 bajas, mientras que los alemanes perdieron un crucero, un acorazado, nueve barcos menores y 2.551 hombres. Según estos datos habrían ganado los alemanes, pero éstos se vieron obligados a huir y no pudieron romper el bloqueo, por lo tanto, Gran Bretaña siguió conservando el dominio del mar.

El año 1916 finalizó sin que la guerra diera la victoria a ninguno de los dos bandos, pero en 1917, dos nuevos acontecimientos cambiarían el curso de la Gran Guerra y de la Historia: estallaría la Revolución Rusa y Estados Unidos entraría en la contienda.

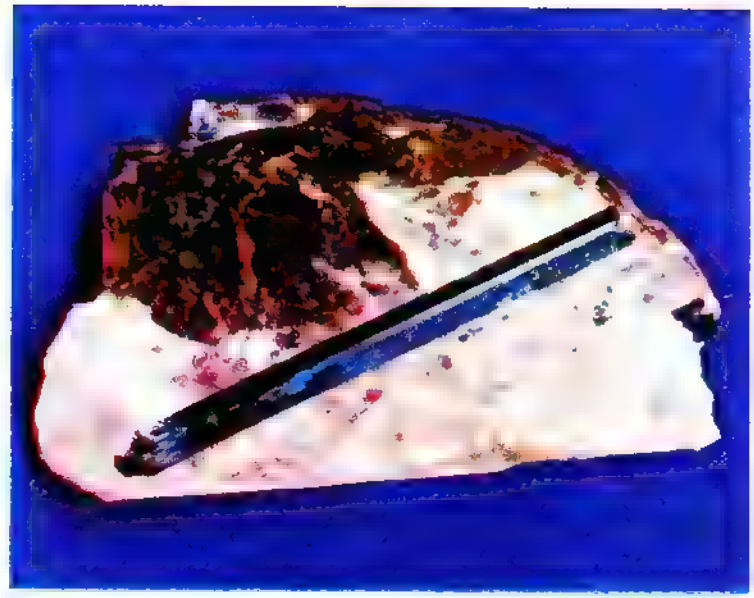
E. B.

Al estallar la guerra la escuadra del almirante von Spee se encontraba en el Pacífico. El contralmirante sir Christopher Cradock y su escuadra cruzaron el estrecho de Magallanes para cerrarle el paso antes que regresara al Atlántico. El primer encuentro se produjo frente a las costas chilenas, a la altura de Coronel, perdiendo los británicos dos barcos (noviembre de 1914). Pocas semanas más tarde los ingleses vengaban esta derrota en la batalla de las Islas Malvinas (frente a Argentina). Con su flota reforzada por dos cruceros más, destruyeron los navíos alemanes después de una encarnizada lucha. El Dresden logró escapar de sus perseguidores hasta la altura de Juan Fernández donde fue hundido. En la ilustración, el hundimiento del barco alemán Scharnhorst en la batalla de las Malvinas

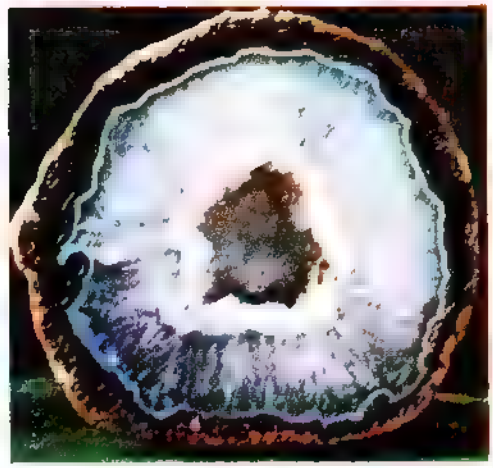


Un trozo de azufre cristalizado de extraña formación doble, una parte formada por cristales ortorrómbicos (la más antigua) y la otra, por pequeños cristales en forma de ramitas

el maravilloso mundo de las piedras

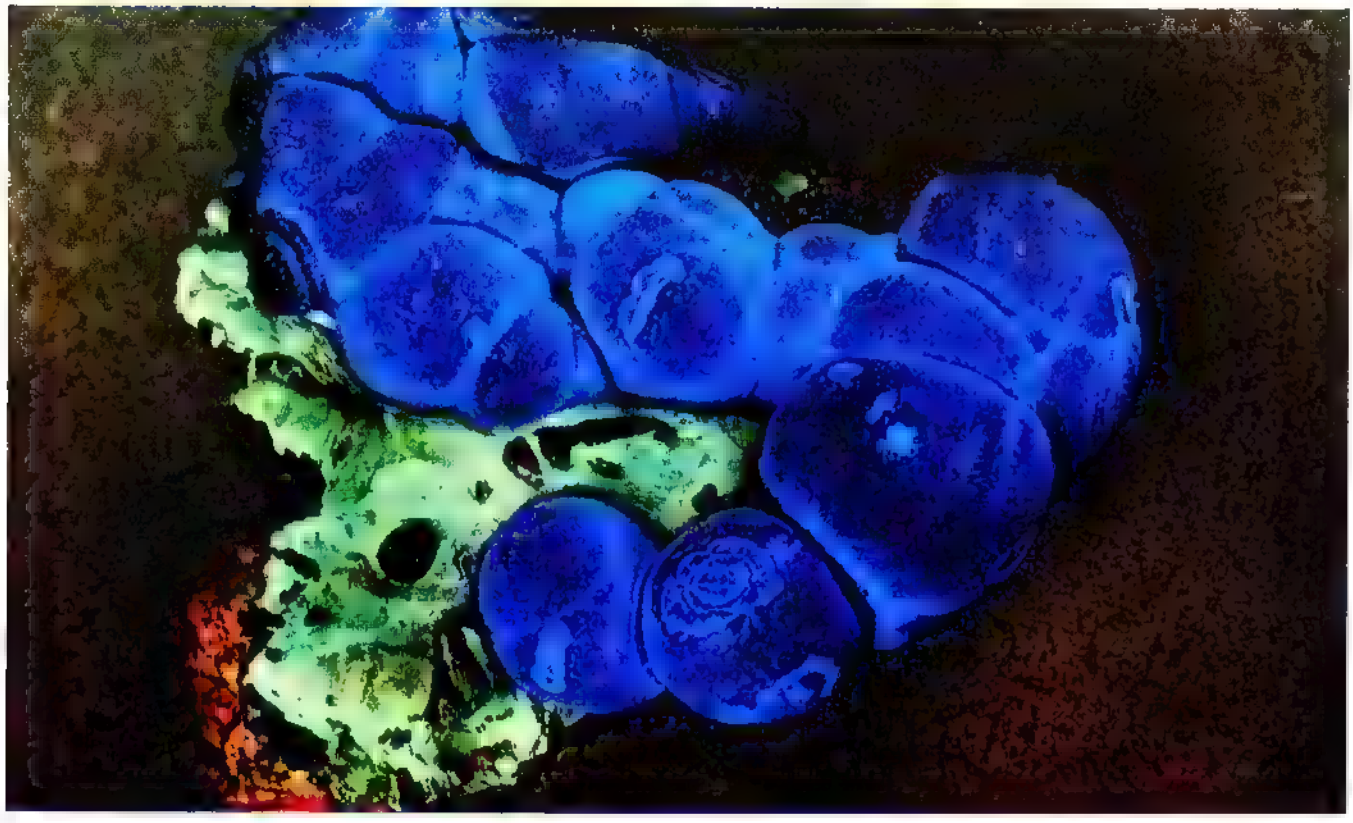


Arriba: Un cristal de turmalina incrustrado en un trozo de cuarzo de dos colores. Hay turmalinas de diferentes colores (amarillo, rojo, azul y negro) y las variedades transparentes son utilizadas en joyas. Abajo: La malaquita es un carbonato natural de cobre que se encuentra en forma de masas grumosas, tal como la que vemos en la fotografía. Por su hermoso color verde, a veces con vetas negras, esta piedra semipreciosa es muy apreciada. Se halla principalmente en los Urales, norte de Chile y Australia.



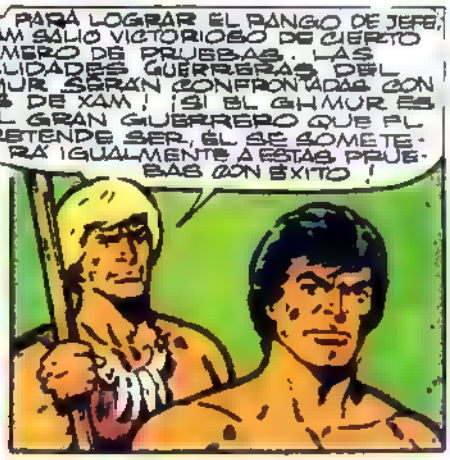
Una hermosa estalagmita de unos ochenta centímetros de largo. Las estalagmitas se forman en el suelo de las cavidades, donde se filtra agua rica en carbonato de calcio
Arriba, derecha. Una septaria, concreción caliza de la arcilla en cuyas hendiduras se han formado cristales hace más o menos unos veinticinco millones de años. Al centro un ágata cristalina formada en el período cretáceo, hace unos 110 millones de años
Abajo: Un trozo de apofilita con 'agujas' de tomsonita incrustada en una cavidad de basalto

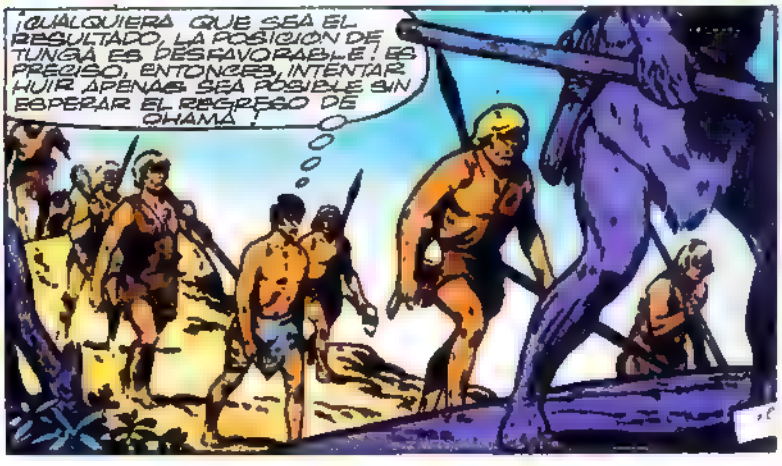
Este impresionante trozo de cuarzo cetrino (verdoso amarillento) pesa 103 kilos. Abajo: Trozo de azurita, como se denomina a la malaquita azul, combinada con malaquita verde y con limonita, la franja de mineral amarillo

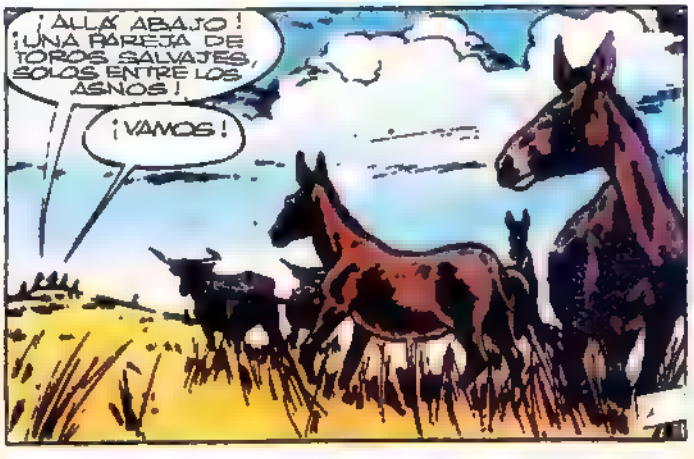


TUNGA y EL POTRO NEGRO

MIENTRAS TUNGA PERMANECE PRISIONERO, XAM CONVENCE AL CONSEJO DE ANCIANOS PARA QUE SEA SOMETIDO A UNA SERIE DE PRUEBAS. OHAMA Y EL GARBELARO HUYEN PARA BUSCAR AYUDA Y ENCUENTRAN A NOOÚN CON SU TIGRE Y LE RELATAN LO QUE OCURRE, PERO...







TUNGA y EL POTRO NEGRO

ESPANTADOS, POR TODOS LADOS, AISLADOS Y RODEADOS ESTRECHAMENTE, LOS JÓVENES BOVINOS GALOPAN DESENFRENADAMENTE DENTRO DEL CERCO FORMADO POR LOS CAZADORES.

¡ESTE ES PARA XAM!

¡VAYA! ¡NUNCA XAM DERRIBÓ SEMEJANTE PRESA EN TAN POCO TIEMPO! VEAMOS ¿DONDE ESTÁ EL GHMUR?

PERO EL CAN DE TUNGA NO ERA LO QUE SUPONÍA EL JEFE DE LOS HOMBRES MONOS.

¡LOS OHRKAS SE PREOCUPAN MENOS DE TUNGA QUE DE IMPEDIR QUE LOS TOROS SALVAJES PASEN MÁS ALLÁ DE SUS PILAS! ¡ES EL MOMENTO PROPICIO!

¿PERO?... ¿A DÓNDE VA EL GHMUR? ¿¿POR QUÉ EL NO PERSIGUE EL...?!

¡CUIDADO! ¡¡EL GHMUR SE ESCAPA!!

¡HEY!

¡PERSÍGANLO! ¡ATRÁPENLO! ¡¡VIVO!!

EN ESE MISMO INSTANTE A CIERTA DISTANCIA DE ALLÍ, SE LIBRA OTRA PERSECUCIÓN DRAMÁTICA...

¡LOS SWURGS! ¡¡NOS HAN DESCUBIERTO!!

14

TUNGA Y EL POTRO NEGRO

LOS TRES JÓVENES BUSCAN DONDE REFUGIARSE MIENTRAS HUYEN, PERO LOS SWURGS SURGEN DE TODOS LADOS, EJECUTANDO UN MOVIMIENTO DE ENCERRO..

¡HAY MÁS ALLÁ ABAJO TODAVÍA! ¡SON DEMASIADO NUMEROSOS!! IMPOSIBLE ESCAPAR DE ELLOS!

¡AMALH DEFENDERÁ A SU COMPAÑERA HASTA EL LÍMITE DE SUS FUERZAS!

¡¡DEJEN A LA MUJER CON VIDA!!

EL COMBATE ES TAN BREVE COMO DESIGUAL...

¡HE AQUÍ A LA MUJER NACIDA DE ESA REPUGNANTE RAZA DE RATAS ENEMIGAS DE LOS SWURGS!! ¡VEANLA LLORAR COMO UN COBARDE CUALQUIERA!! ¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡AMALH ESTÁ MUERTO! ¡EL INTENTO DE OHAMA FUE EN VANO!... NUESTRA MISIÓN NO SERÁ CUMPLIDA... QUE LE SUCEDERÁ A TUNGA.. POBRE NOOUN... QUE LOS DIOSES PERDONEN A OHAMA!...

MIENTRAS TANTO...

¡NOS LLEVA BASTANTE VENTAJA! ¡Y A PESAR DE SU PIERNA HERIDA CORRE MÁS RÁPIDO QUE LA GACELA! ¡NO LO ALCANZAREMOS! A MENOS QUE...

¡TUNGA SE ARRANCA ANTE LAS PRUEBAS Y EL COMBATE! ¡DONDE ESTÁ SU VALENTÍA DE GRAN GUERRERO!

¡EL GHMUR TIENE MIEDO! ¡¡ES UN COBARDE!!

CONTINUARÁ

"El Auriga de Delfos" Esta estatua en bronce es una obra maestra del severo estilo de la época clásica (siglo V A. C.).

DELFOS

En la actualidad, los turistas visitan Delfos (Grecia) para admirar sus imponentes ruinas. En la Antigüedad, el objetivo de sus visitantes era otro: de todos los rincones de Grecia, Asia Menor, Africa del Norte y Sicilia, acudían peregrinos para consultar el famoso oraculo del dios Apolo.

Delfos era considerado el centro del mundo porque, según la leyenda, las dos águilas de Zeus, que habían partido de extremos opuestos de la Tierra, se habían encontrado en este punto, en las laderas del monte Parnaso.

En esta región, Apolo habría dado muerte a un dragón, por ello se erigió un santuario en su honor, al cual llegaban los habitantes del mundo antiguo en busca de consejo divino.

El culto se remonta a los tiempos de la Grecia primitiva (1400 A. C.) y el oraculo (respuesta dada por la divinidad a las preguntas que se le dirigían) era transmitido por una pitonisa. Esta especie de sacerdotisa se sentaba sobre un trípode en el templo de Apolo y, al parecer, caía en trance y comenzaba a hablar en forma incoherente. Al lado de ella había un sacerdote o un poeta que interpretaba las palabras y entregaba la respuesta del dios en versos al solicitante. Generalmente, los oraculos eran muy confusos y podían interpretarse de varias maneras, pero ello no desilusio-

Casa del Tesoro de los atenienses junto a la Vía Sacra.

Ruinas del teatro y del templo de Apolo, donde la pitonisa transmitía el oráculo del dios. Al fondo, el valle del río Pleistos

naba a los devotos visitantes, quienes con sus dadivas enriquecieron inmensamente Delfos.

La decadencia de Delfos coincidió con la decadencia de Grecia y con el surgimiento de Roma. El tesoro del templo fue confiscado por el general Sila para pagar a sus soldados, y se dice que Nerón hizo transportar quinientas de sus estatuas a Roma. Sin embargo, el oraculo continuó funcionando hasta la época de Teodosio (379-395 D. C.), cuando se prohibieron los cultos paganos. Delfos cayó lentamente en el olvido, hasta que en el siglo pasado comenzaron a realizarse excavaciones entre las casas de Castri, aldea que había crecido sobre las ruinas del santuario.

Fuente griega del siglo V A C representando a la pitonisa, sentada sobre el trípode transmitiendo el oráculo a un sacerdote o poeta, quien lo interpretara y lo transcribira en versos

Templo circular de Marmaria (siglo VI A C.), en los alrededores de Delfos. Este tipo de construcción redonda se denomina "tholos".

La mi

sión de un Húsar

(Adaptación del cuento de Ives Duval)

Corriendo el riesgo de desgarrar la boca de su caballo lanzado al galope, el jinete tiró tan bruscamente las riendas que el animal, clavando sus pezuñas en el suelo, se detuvo en seco a dos pasos de mí.

—Un mensaje urgente para usted, capitán Dubreuil —dijo el brigadier pasándome un pliego. Luego, desapareció tan rápido como había venido.

Lleno de curiosidad, hice saltar el sello y tuve que leer dos veces el mensaje para convencerme que no estaba soñando.

—Esta vez, mi viejo —me dije a mí mismo— no tienes la menor posibilidad de escapar con vida.

Hacía ocho meses que nuestras tropas sitiaban Zaragoza, defendida por un costado por el río Ebro y por el otro, por una línea de castillos y de conventos transformados en recintos inexpugnables. Es cierto que desde que el emperador Napoleón había ordenado invadir España, la guerra se había prolongado más de lo presupuestado, pero el patriotismo de los habitantes de Zaragoza era más que ejemplar: ni las epidemias ni los incendios ni nuestras balas habían quebrado su resistencia, entablándose una lucha sin cuartel entre ambos bandos.

Ahora el mariscal Lannes me encomendaba nada menos que introducirme en la ciudad para inutilizar un cañón que causaba estragos en nuestras líneas de avanzada. Si el mariscal me hubiese ordenado dispararme un tiro en la sien, no me habría podido condenar a una muerte más segura.

Pero como un húsar no tiene costumbre a negarse a cumplir con su deber, revisé mis armas, oculté en mi casaca un clavo largo y fino para inutilizar el famoso cañón, si es que lograba acercarme a él, y, al caer la oscuridad, salté sobre mi caballo. No tenía ninguna esperanza de poder escapar de Zaragoza una vez que hubiese cumplido con mi misión, por lo tanto, mejor me puse a pensar en cómo entraría, lo que no dejaba de ser también muy difícil. Mi única posibilidad era atravesar el río a nado y subir en algún punto lejano, burlando a los guerrilleros que debían montar guardia en la otra orilla. Como era invierno, el agua estaba heladísima y veinte veces estuvimos a punto de ser arrastrados por la corriente, pero mi fiel caballo luchó con tal vigor que finalmente llegamos a la ribera opuesta. Afortunadamente, el lugar era un suburbio abandonado y sólo a lo lejos se escuchaba de vez en cuando el ronco grito de los centinelas españoles rompiendo el silencio de la noche. Los aperos y todo lo que hubiese permitido identificar a un caballo de tropa lo lancé al río, dejando al animal pastorear libremente. Después, amparándome en la oscuridad, me introduje en la ciudad por un barrio totalmente bombardeado. De pronto, el paso cadencioso de una patrulla me obligó a ocultarme junto a una puerta.

Pegado al muro y con la pistola lista para disparar, esperé ansioso. Por suerte, se alejaron sin verme y pude respirar tranquilo. Me encontraba en un monasterio abandonado y, caminando entre las ruinas, descubrí en una celda el hábito de un monje. Sin vacilar me puse la sotana encima del uniforme y, cubriéndome con el capuchón hasta los ojos, me dirigí hacia el centro de Zaragoza.

Estaba amaneciendo y de las casas salían ancianos, mujeres y niños, todos flacos y harapientos, que iban a relevar a los que habían montado guardia durante la noche. Se veían pocos soldados, pocos hombres jóvenes, pero en cada rostro se adivinaba un espíritu dispuesto a luchar

En ese momento había tregua, así es que pude mezclarme con la muchedumbre para acercarme a las defensas. La presencia de un monje no llamaba la atención, pues eran principalmente los religiosos quienes sostenían la moral de los que estaban en primera línea.

Cuando llegué a la Puerta del Sol, en el último límite de la defensa, divisé el cañón que tantas pérdidas nos causaba. Estaba pensando cómo podría acercarme sin despertar sospechas y si es que tendría tiempo de alcanzar nuestras líneas, que estaban al otro lado de la Puerta del Sol, en caso de que fuera descubierto, cuando se me acercó un hombre de aspecto huraño y armado con una escopeta.

—Padre —me dijo el hombre en español, idioma que afortunadamente conocía bastante bien—, acabamos de capturar un perro francés y, antes de ser fusilado, pidió un confesor. Tiene cinco minutos para otorgarle los consuelos de nuestra santa religión. Está aquí al lado, en esta casa . . .

No podía rechazar la invitación sin traicionarme, así es que entré en el cuartel que me indicaron. Sentado en una silla, un sargento de dragones fumaba su última pipa. Nos habían dejado solos, por lo que aproveché para dirigirme a él en francés.

—Sargento, soy el capitán Dubreuil y estoy casi en la misma situación que tú. Si nos quedamos nos matarán por lo tanto debemos intentar salir de esta maldita ciudad. No tenemos nada que perder. Aquí tienes una pistola cargada, supongo que preferirás morir luchando.

—¡Usted lo ha dicho, capitán! ¡Estoy a sus órdenes!

Golpée entonces la puerta para indicar que nuestra "piadosa" entrevista había terminado. Apenas el guardián abrió, lo aturdí de un golpe en la cabeza y mi compañero ocultó el cuerpo detrás de la puerta.

—El prisionero está preparado para morir —dije a los soldados que nos esperaban conversando en el umbral de la casa.

El prisionero parecía tener las manos atadas a la espalda, y yo lo llevaba asido de un brazo, encaminando sus pasos hacia el cañón que apuntaba contra nuestras líneas a través de la Puerta del Sol. Hablándole como estuviera rezando por él, le expuse el plan que acababa de improvisar.

El dragón se colocó frente a la culata y, mientras el pelotón se dirigía hacia su puesto, dándome la espalda, saqué de debajo de mi hábito el clavo, introduje su punta en el oído del cañón, lo enterré con un fuerte culatazo para inutilizar la pieza y ordené al sargento:

—¡Listo! ¡Huyamos!

Todo esto no me había tomado más que algunos segundos y cuando los soldados dieron la vuelta para alinearse, se quedaron por unos instantes paralizados por la sorpresa al ver huir al monje y al prisionero. Cuando reaccionaron, mi compañero y yo corríamos a todo lo que nos daban nuestras piernas. Una granizada de balas nos rodeó como una nube de mosquitos y una de ellas me hirió en un hombro. Afortunadamente nuestras líneas estaban próximas y la herida era sólo superficial.

Un cuarto de hora más tarde, podía anunciarle al mariscal:

—Misión cumplida, señor. El cañón está inutilizado y no podrá disparar por un buen tiempo contra nosotros.

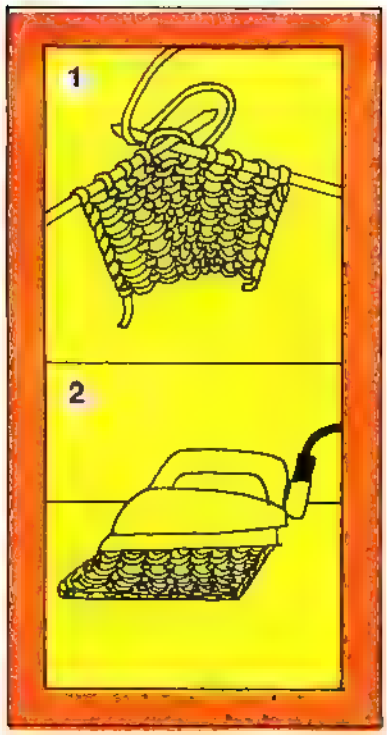
Aquella misma tarde, se dio la orden de asalto y, después de una heroica resistencia, la ciudad cayó en nuestras manos y la Junta de Zaragoza capituló incondicionalmente.

TEJIDO

UNA COLCHA DE CUADRADITOS

NECESITAS:
restos de lana
palillos
aguja de lana

Es bueno que nos vayamos preparando con tiempo para los terribles fríos del invierno. Para que estés bien abrigadita durante las noches invernales te enseñaremos a hacer una colcha de lana muy fácil, económica y abrigadora. Para esto pide a tu mamá, tías, abuelitas, parientes y amigas y a todo el mundo restos de lana de todos colores. Júntala en una bolsa y comienza a trabajar.

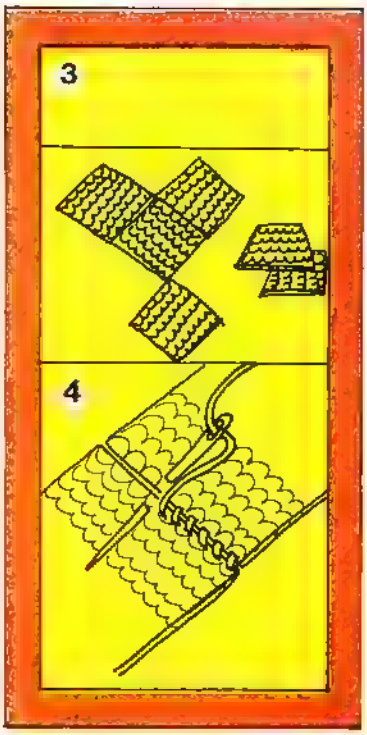


1. Teje en punto correteado (todo derecho, Mampato Nº 92), cuadraditos de 15 cm. No te indicamos el número de puntos porque eso dependerá del tipo de palillos que uses y del grosor de la lana. Pero es muy sencillo, teje unos pocos puntos y mídelos con la huincha, así te será fácil calcular cuántos puntos debes urdir para que te dé los 15 cm. indicados. Para hacer una colcha para una cama de 1 plaza necesitas más o menos 128 cuadraditos

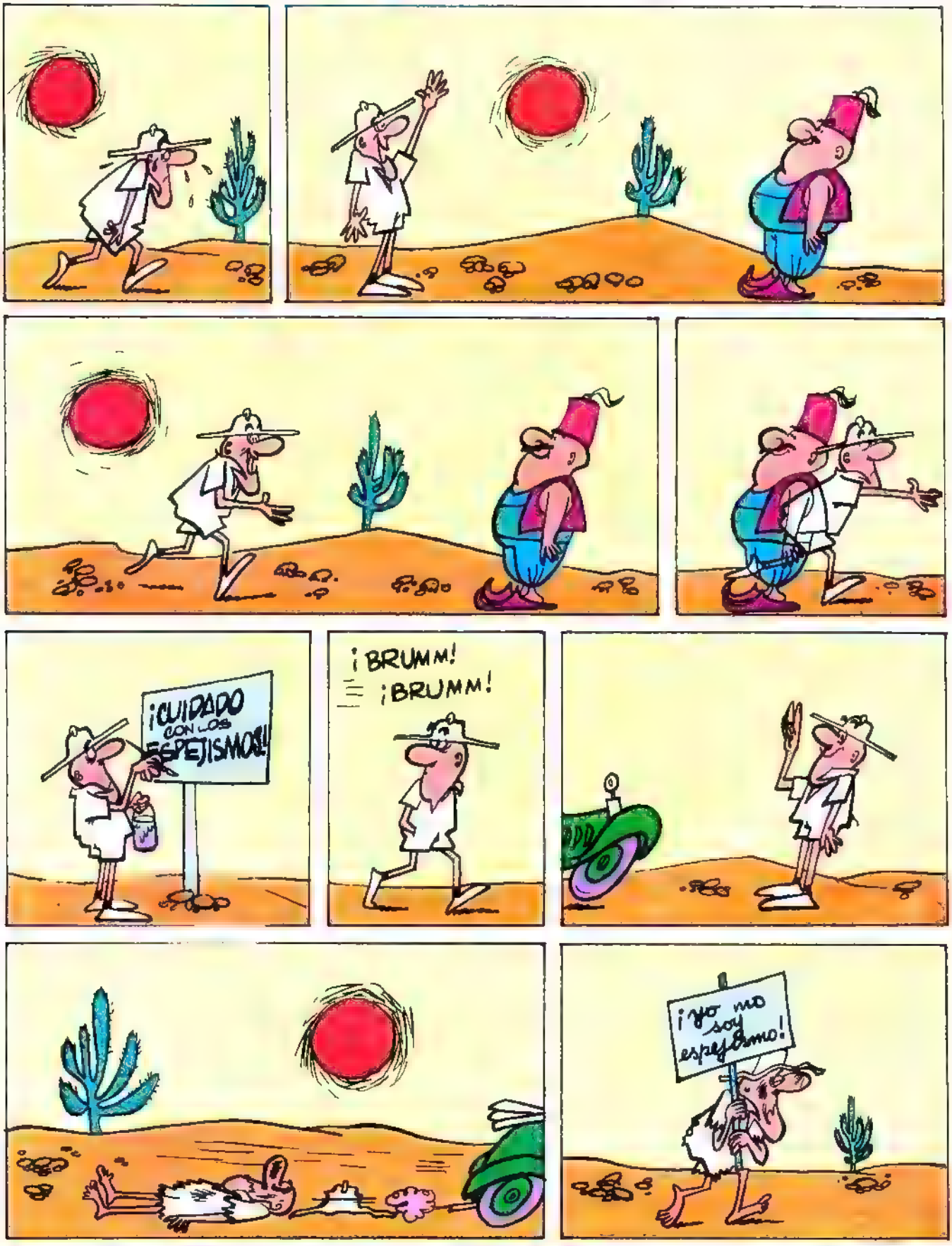
2. Una vez terminado este trabajo, plancha los cuadrados, uno por uno.

3 Antes de coser los cuadraditos arma con ellos un rectángulo de 8 cuadraditos por 16, en el suelo para que puedas combinar bien los colores. Inventa algún sistema para acordarte cuál quedó al lado de cuál. Podría ser, por ejemplo, el de ponerles un numerito en un papel prendido con un alfiler a cada cuadradito, así sabrás en qué orden debes coserlos

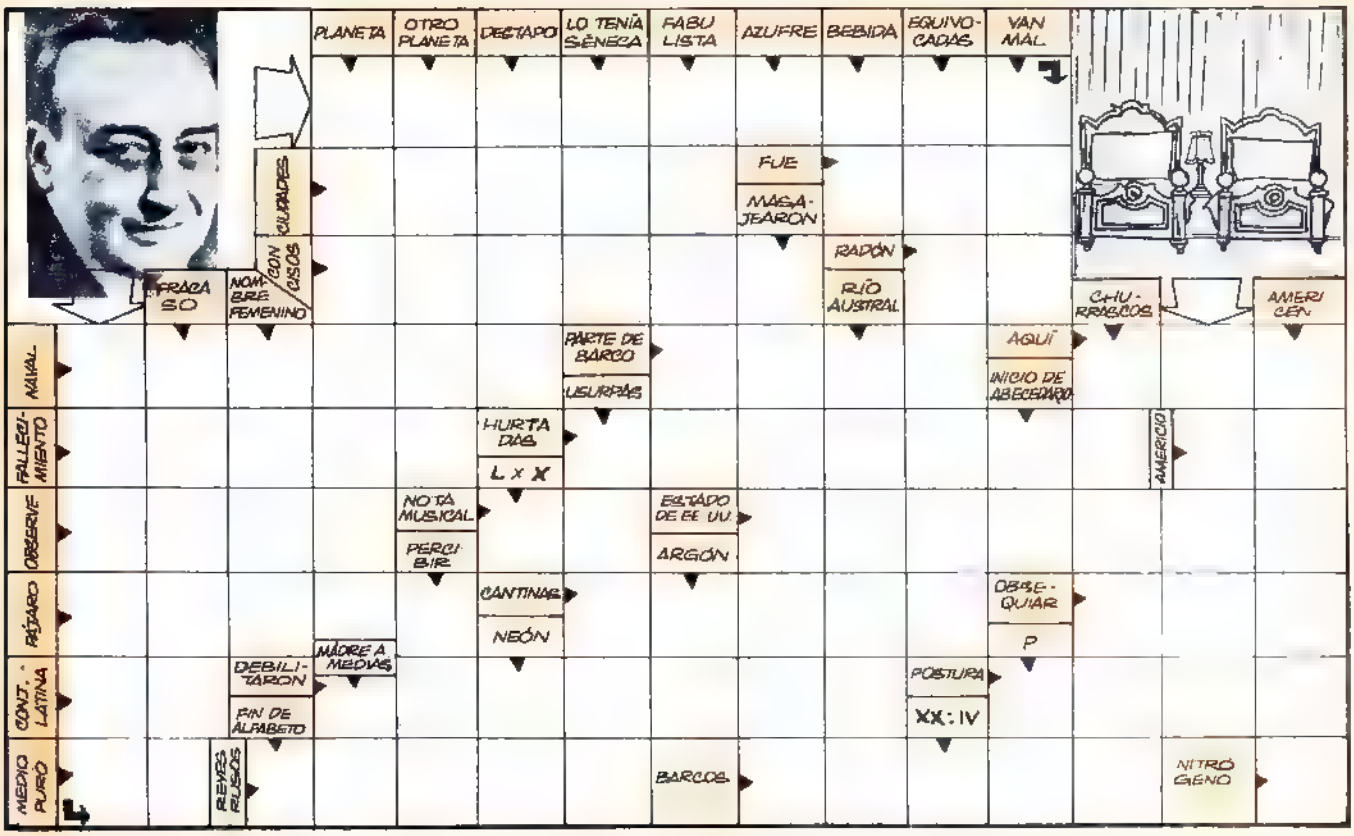
4. Finalmente unes los cuadraditos con aguja de lana y con lana ojalá del color de uno de los cuadrados que estás cosiendo. Las costuras son a mano por supuesto

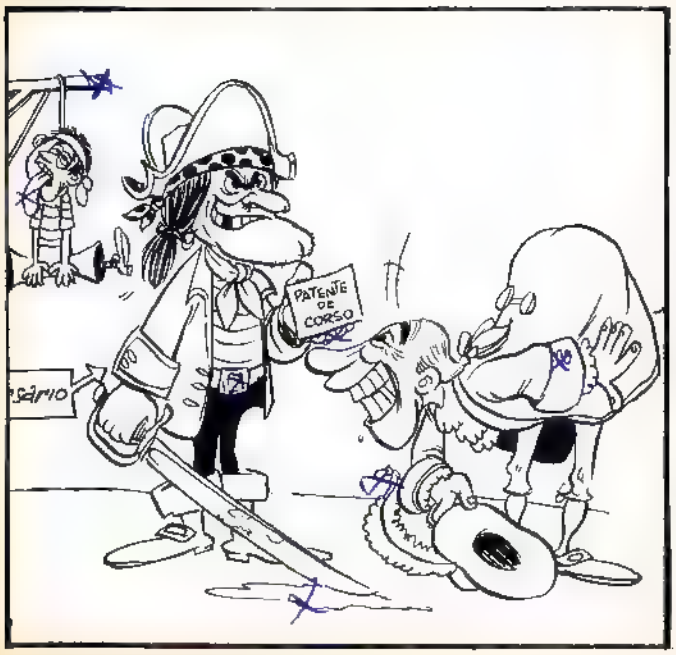


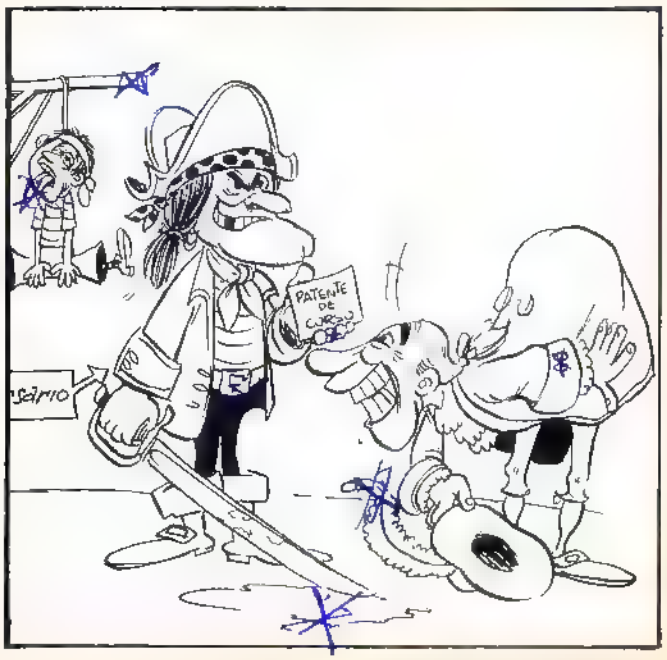
MAX el explorador



mampatograma







LAS SIETE DIFERENCIAS

(Solución en la página 54)

Después de las largas vacaciones empieza otro año escolar. Serán meses de estudio, pero con muchas horas libres después de las clases para jugar. Para que los juegos sean más entretenidos, acuérdate de nuestro consejo de formar un "club" con tus amigos del barrio o con tus hermanos. Pueden hacer una sociedad secreta con reglamentos, con un presidente, un tesorero y propósitos bien claros que los guíen.

Aquí te damos una serie de juegos para que se los enseñes a los miembros del club.

LA PLUMA

Necesitan una pluma (puede ser hasta del plumero de la mamá . . .) y un pedazo de cartón del tamaño de una hoja de cuaderno para cada niño. Pueden participar varios niños, pero siempre en número par. Se dividen en dos equipos y trazan en el suelo dos rayas paralelas separadas por tres pasos aproximadamente. Se paran los niños a ambos lados de las rayas, por equipos, cada uno con su hoja de cartón en la mano. Luego alguien lanza la pluma al aire y tocándola sólo con el cartón, hay que tratar de echarla al lado de los contrarios. El campo en el cual la pluma caiga al suelo, pierde.

SAN JORGE Y EL DRAGON

Este es un juego simpático para jugarlo entre hermanos. Necesitan una silla, un pañuelo y cordel para amarrar (o pañuelos, cintas o tiras de género). Uno hace el papel de la princesa y se sienta en la silla. Le amarran los tobillos a los pies de la silla con las tiras, una pierna a cada pata delantera de la silla. Al dragón, que es otro niño, le vendan bien los ojos con un pañuelo. El tercer niño hace el papel de San Jorge y tiene que liberar a la Princesa. El chiste está en que el libertador se acerque y suelte los nudos sin que lo toque el dragón ciego.

libre

INDIOS Y VAQUEROS

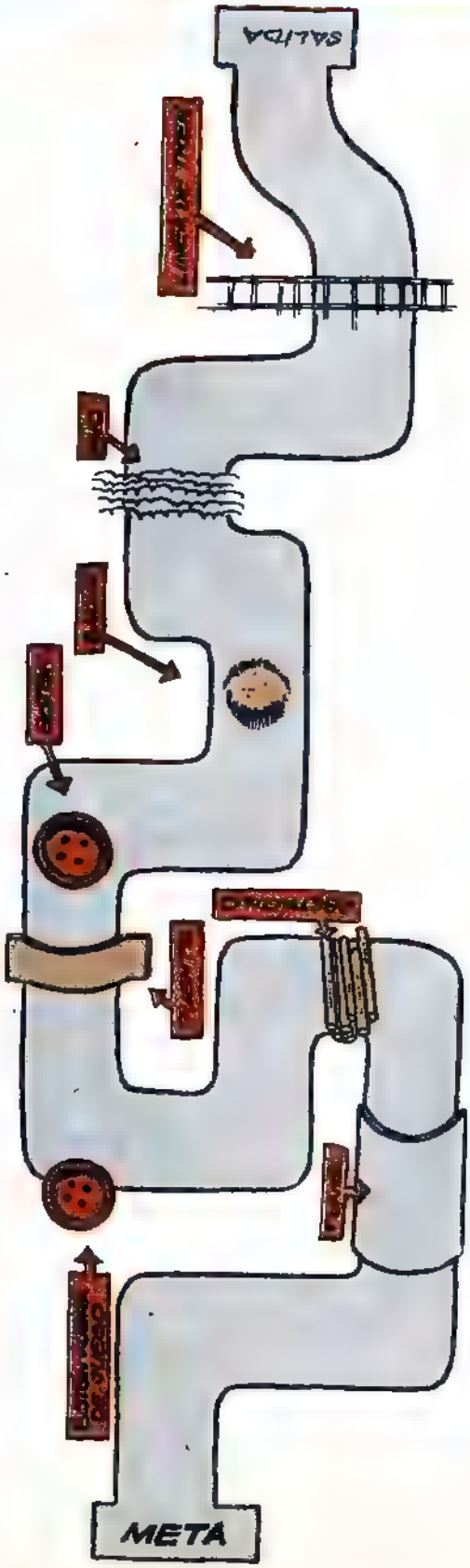
Este es un juego que resulta más entretenido mientras más niños participen. Se puede jugar al aire, marcando en el suelo un amplio rectángulo del cual los jugadores no podrán salir, o en una pieza (de la cual hay que retirar los objetos frágiles).

Se dividen los jugadores en dos equipos. Unos serán indios y los otros vaqueros. Los indios y los vaqueros deben llevar los ojos vendados con un pañuelo. El juego consiste en que los vaqueros deben cazar a los indios y los indios a los vaqueros, pero para reconocer a los de su propio bando, repetirán una contraseña o un silbido (puede ser un pito, una corneta, etc.) Si son los indios los que llevan un pito, por ejemplo, tratarán de cazar a los otros niños, pero si oyen un pitazo quiere decir que están atrapando a uno de su propio equipo. Al mismo tiempo los vaqueros, al oír el pito se escapan, así es que el juego resulta muy movido. Basta pescar firmemente de la ropa a alguien para que quede fuera de combate y deba retirarse del área de juego. Gana el equipo que elimina antes a los contrarios.

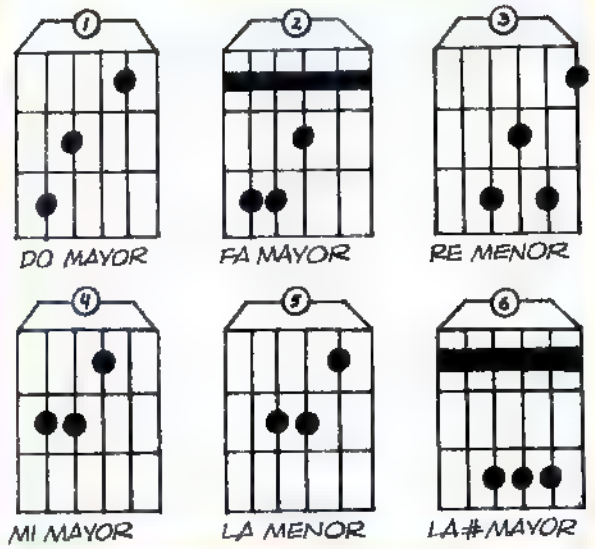
CARRERA DE BOTONES

Se necesitan botones corrientes, todos iguales, del tipo que se usa en los abrigos (con cuatro hoyos, lisos, y con un borde). Cada niño debe tener dos botones. Además se necesita un pedazo de tiza.

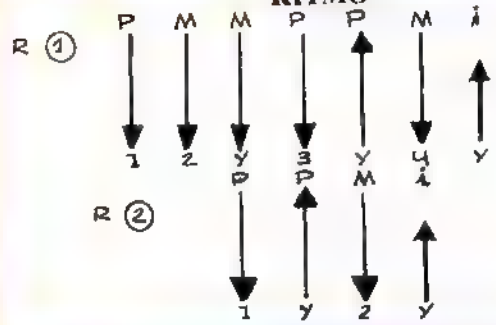
Con la tiza se dibuja en el suelo un camino lleno de curvas y vueltas, de unos diez centímetros de ancho, con puentes, obstáculos, etc. Se tira una moneda o un dado al aire para ver quién parte. El juego consiste en dar impulso a un botón presionándolo con el borde del otro botón, que se tiene en la mano. La gracia es hacer andar el botón sin sacarlo del camino de tiza. Si el botón cae en un puente o un obstáculo, el jugador pierde dos jugadas. Cada niño puede jugar una sola vez, por turno. (Te conviene saber que en esta carrera es mejor ir de a poco. Si das mucho impulso al botón, lo puedes sacar del camino, y en ese caso tienes que volver a partir desde el comienzo). Gana el que llegue primero al final del camino.



ACORDES



RITMO



MELODIA

A
I-5-5 3-3-1-1-II-3-I-0-1-
I-0-4-0-II-3-1-1-
III-2-II-0-1-1-3-III-3 2-2-
III-2-3-2-0-II-1-

B
II-3-3-1-3-3-1-3-3-1-3-
II-3-I-0-1-1-II-1 1-1-1-II-1-1-1-1-II-1-I-1
I-1-1-6-5-3, 6-5-3-

PADRE SOL

(Tormenta)

Introducción: 6 ↓ 2 ↓ 1 rit, 6 ↓ 2 ↓ 1 rit

2 1/2 1 1/2 3
Quédate buscando las piedras
4 5
que arrastró el viento
1 2
vistiendo mi piel con la espuma
1 1
con nuestro padre

R 1
2 1/2 1 1/2 3 4
Quédate en mi cuerpo con el idioma
5
del silencio
1 2
mis pies te seguirán tu huella,
1
la de mi padre

3
Deja que entre el sol otra vez
2
y después nos iremos corriendo tras él,
6 2 1 6 2 1
Padre So o ol so o ol.

R 2
3
Deja que pinte la tierra de luz
2
y que abrace mi sombra sin dejarme ir,
6 2 1 6 2 1
Padre So o ol So o ol.

2 1/2 1 1/2 3 4
Dormiré en la arena y caminaré
5
sobre las aguas
1 2
y mi mano seguirá en tu mano
1
y en nuestro padre.

R 1
2 1/2 1 1/2 3 4
Donde viene el viento y donde el sol
5
forma la luz,
1 2
donde tus ojos mirarán solos
1
con nuestro padre.

R 2 Deja que entre el sol otra vez . . . etc.

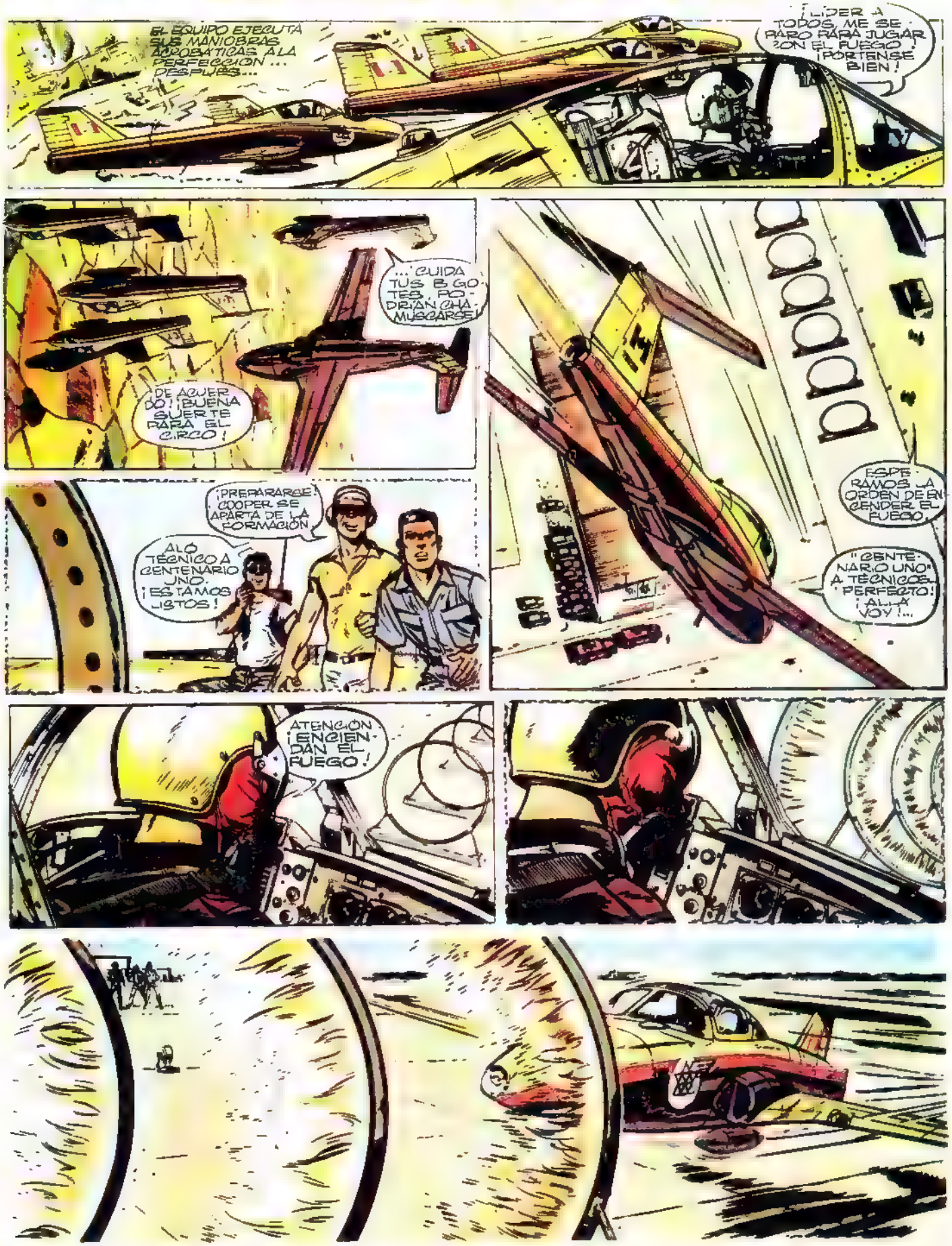
DAN COOPER

LOS HOMBRES DE LAS ALAS DE ORO

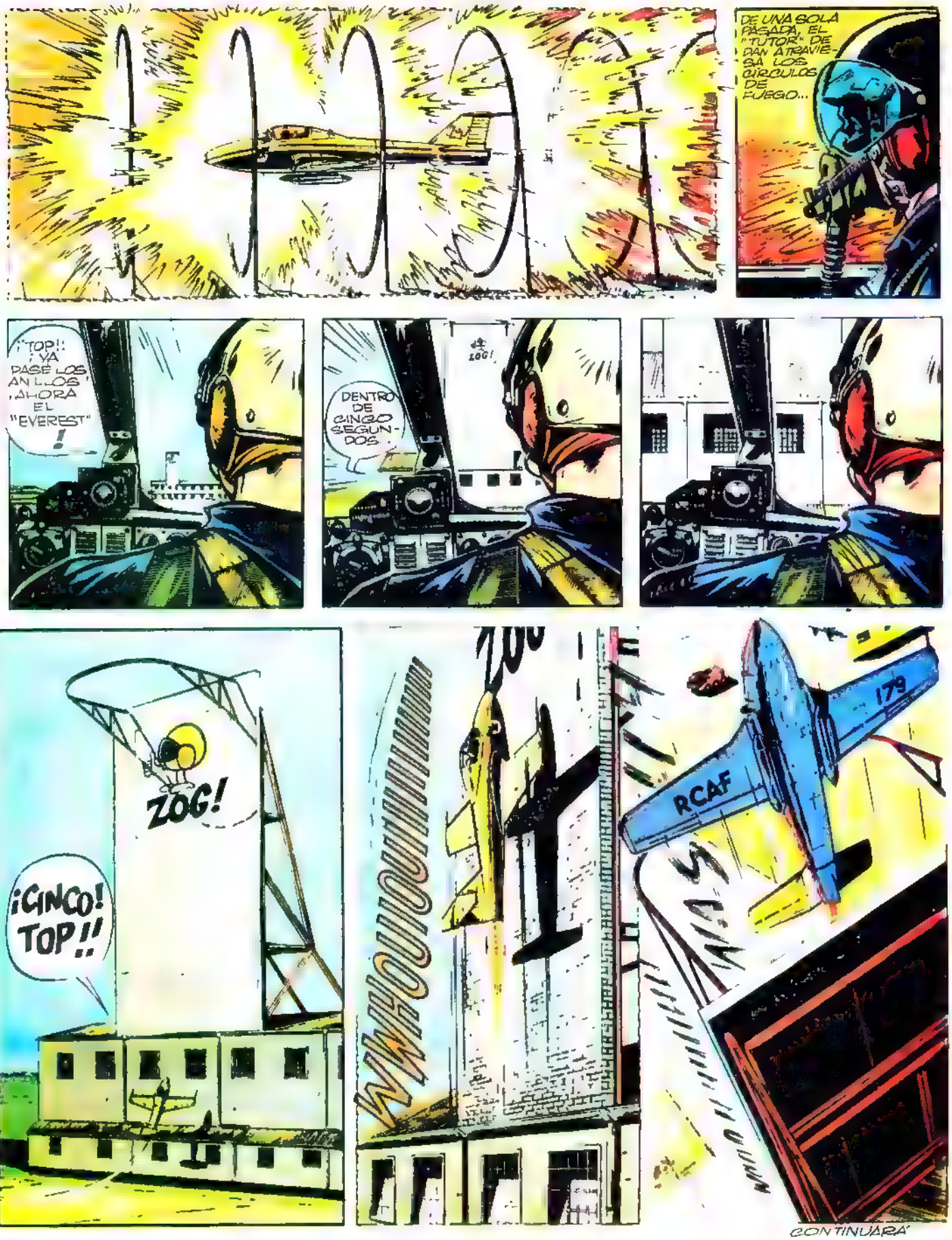
LAS SOSPECHAS DE LOS CENTENARIOS AUMENTAN Y CUANDO REGRESA LA PERIODISTA LA ACOSAN CON PREGUNTAS HASTA QUE ESTA HUYE ENFURECIDA. RED RELATA A DAN LA HISTORIA DE UN EX COMPAÑERO QUE PUEDE ESTAR VINCULADO CON ESTE MISTERIO. DAN PREPARA UNA NUEVA PRUEBA PARA LA EXHIBICIÓN...

LOS HOMBRES DE LAS ALAS DE ORO

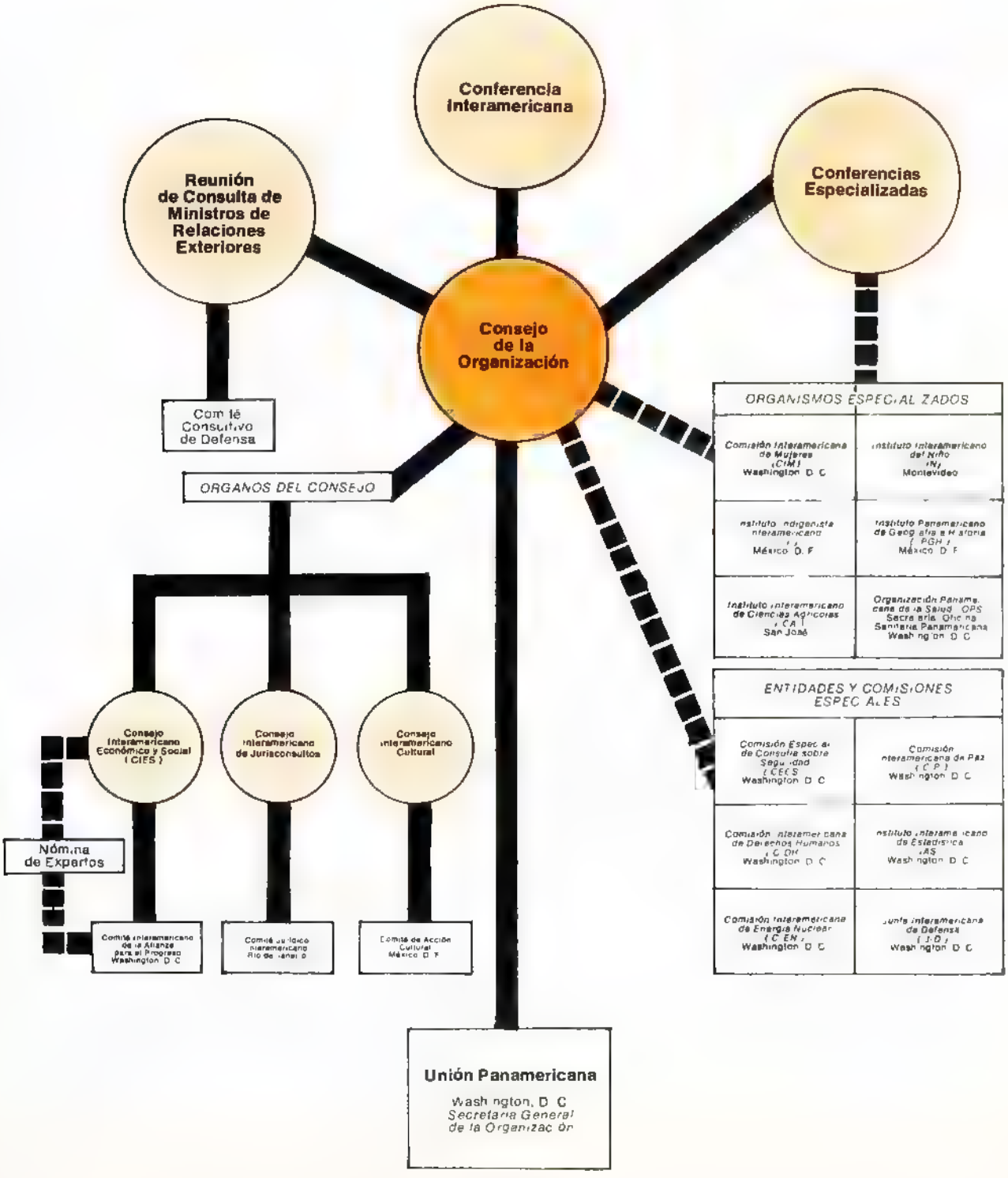
LOS HOMBRES DE LAS ALAS DE ORO

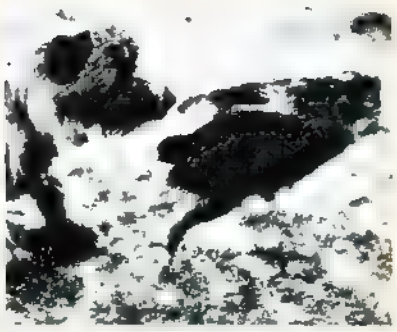


DAN COOPER — LOS HOMBRES DE LAS ALAS DE ORO



ORGANIZACION DE LOS ESTADOS AMERICANOS





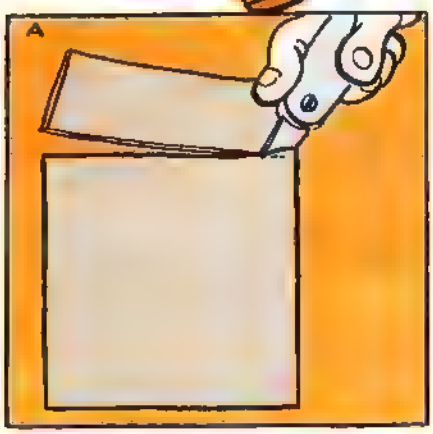
Na´que ver

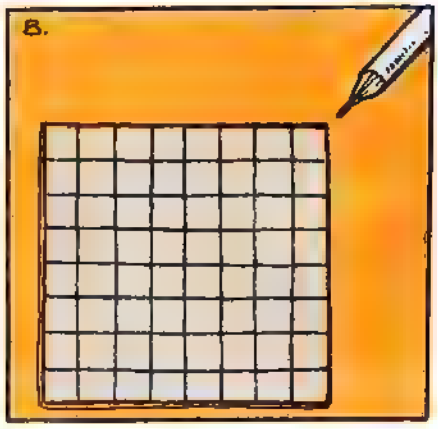
Un perro y un búho no tienen nada que ver.
Uno es mamífero y el otro ave;
uno es animal diurno y el otro nocturno.
Sin embargo, este terrier "adoptó"
al plumífero desde el primer día
en que fue encontrado en el jardín.
Era entonces un pajarito nuevo
e indefenso. El dueño de casa,
pensando que se sentiría más en familia
con otras aves, lo dejó en el gallinero,
pero no hubo caso que hiciera
amistad con las gallinas.
Por lo tanto lo dejaron en libertad
y muy pronto perro y búho se transformaron
en cariñosos y juguetones amigos.
Aunque forman una pareja dispareja,
no constituyen un caso único.
Estos dos de la fotografía de abajo
son también inseparables.
El búho incluso aprendió a imitar
los ladridos de su compañero canino
y desde que éste tuvo la mala idea
de permitirle cabalgar sobre su lomo,
el ave no se moviliza grandes
trechos a menos que no sea
en su "cabalgadura" particular.

La vida es así...

JUEGOS

DAMAS



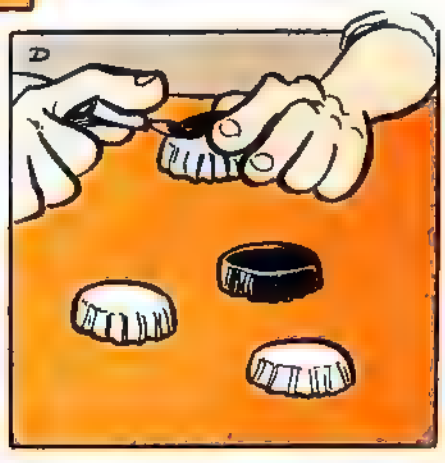


MATERIALES:
TEMPERAS: 2 COLORES, CARTÓN GRUESO, TAPAS DE BEBIDAS, TIJERAS Y PINCEL

A. RECORTA UN PEDAZO DE CARTÓN DE 40 CMS. POR 40 CMS.

B MARCA CON UN LÁPIZ 8 CUADRADOS DE 5 CMS².

C-D. LUEGO TOMA LA TEMPERA DE 2 COLORES DISTINTOS (ROJO Y AZUL, VERDE Y NEGRO, O BLANCO CON NEGRO) Y PINTA 32 DE UN COLOR Y 32 DE OTRO COLOR. LO MISMO CON LAS 12 TAPAS.



LIBROS. INICIACIÓN A LA FILATELIA. INICIACIÓN AL AEREOMODELISMO. "CUENTOS Y LEYENDAS"

AUTORA: JARMILE MUJDI
EDAD: 10 AÑOS
CURSO: V AÑO A.
ESCUELA: Nº 3 ESPAÑA CURICÓ
DIRECCIÓN: ESTADO 38 CURICÓ

nuestra página

Autor: Jaime Esparza Rodriguez
Edad: 13 años
Colegio Fiscal Nº 3 Lastarria
Calle Pidenco s/n - Lastarria

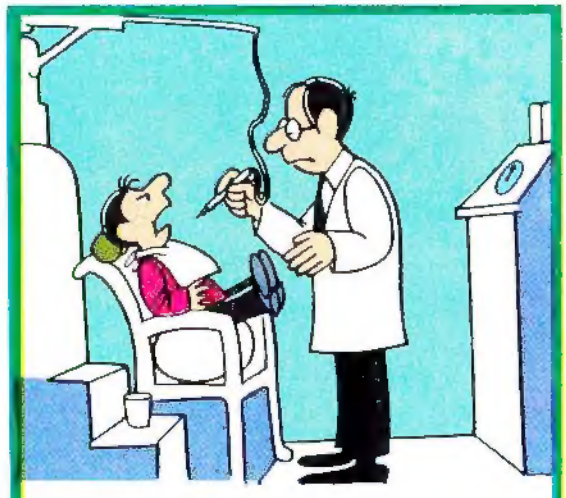
LIBRO EDUTECA SANTILLANA:
"Pueblos y Costumbres"

SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 113

SOLUCION DE LAS SIETE DIFERENCIAS

1) El palo de la horca. 2) La poza de agua. 3) Hebilla del cinturón. 4) Los dedos del pirata. 5) La lengua del ahorcado. 6) La pluma del sombrero. 7) Los botones de la manga.

DE AHORA EN ADELANTE DEBES DECIR "MIAU" Y NO "GUAU-GUAU".



PÁSEME UN TALADRO: ¡ASÍ PODRÉ DEFENDERME!

QUERIDA, LO QUE ME ESTÁS CONTANDO SOBRE TU HERMANO ES MUY INTERESANTE, PERO ¿NO PODRÍAS VOLVER A LLAMAR MÁS TARDE?

¡HOLA, RAPAHOA!